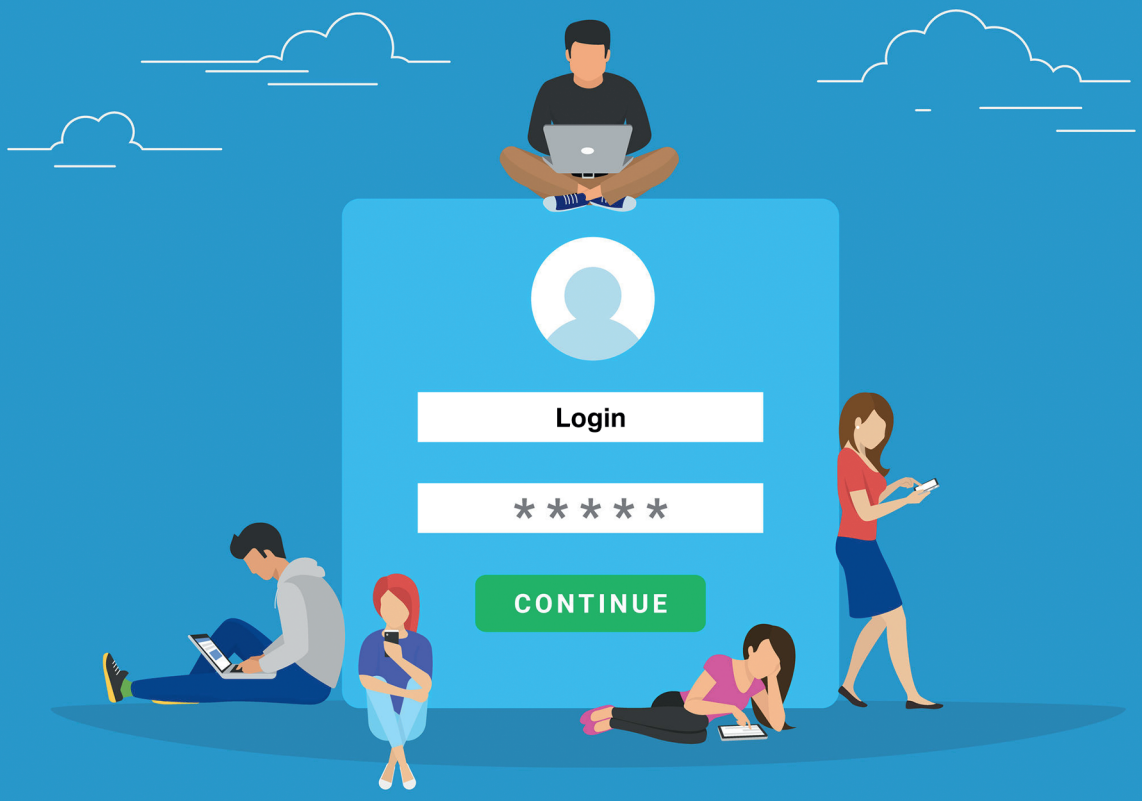
KATARZYNA BORZUCKA-SITKIEWICZ
KARINA LEKSY



EKSHIBICJONIZM SPOŁECZNY W INTERNECIE

MOTYWY I POTENCJALNE ZAGROŻENIA DLA ZDROWIA I BEZPIECZEŃSTWA MŁODZIEŻY

WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU ŚLĄSKIEGO
KATOWICE 2017

Ekshibicjonizm społeczny w Internecie
Motywy i potencjalne zagrożenia dla zdrowia i bezpieczeństwa młodzieży

Prace Naukowe

Uniwersytetu Śląskiego
w Katowicach
nr 3667

Ekshibicjonizm społeczny w Internecie
Motywy i potencjalne zagrożenia dla zdrowia i bezpieczeństwa młodzieży

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz
Karina Leksy

Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego • Katowice 2017

Redaktor serii: Pedagogika
Ewa Wysocka

Recenzent
Magdalena Piorunek

Redakcja: Agnieszka Markowska

Projekt okładki i stron działowych: Tomasz Bagiński

Korekta: Lidia Szumigała

Łamanie: Marek Zagniński

Copyright © 2017 by
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
Wszelkie prawa zastrzeżone

ISSN 0208-6336
ISBN 978-83-226-3194-2
(wersja drukowana)

ISBN 978-83-226-3195-9
(wersja elektroniczna)

Wydawca
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
ul. Bankowa 12B, 40-007 Katowice
www.wydawnictwo.us.edu.pl
e-mail: wydawus@us.edu.pl

Wydanie I. Ark. druk. 13,25. Ark. wyd. 14,5.
Papier offset kl. III, 90 g Cena 22 zł (+ VAT)

Druk i oprawa
„TOTEM.COM.PL Sp. z o.o." Sp.K.
ul. Jacewska 89, 88-100 Inowrocław

Spis treści

Wstęp (*Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz, Karina Leksy*) 9

Rozdział 1
Przestrzeń wirtualna jako nowe środowisko socjalizacyjne

Karina Leksy
1.1. Kultura popularna — ustalenia definicyjne 17
1.2. Dyskusja wokół kultury popularnej 21
1.3. Socjalizacja w popkulturze 27
1.4. Nowe media 29
1.5. Media społecznościowe 35
1.6. Autoprezentacja i tendencje narcystyczne użytkowników portali społecznościowych jako przejaw społecznego ekshibicjonizmu 40

Rozdział 2
Zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz
2.1. Uzależnienie od Internetu 51
2.2. Cyberbullying 53
2.3. Grooming — pedofilia w Internecie 57
2.4. Seksting i cyberpornografia 59
2.5. Budowanie sieciowej tożsamości a wirtualne znajomości 63

Rozdział 3
Adolescencja — między dzieciństwem a dorosłością

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz
3.1. Prawidłowości rozwojowe w okresie adolescencji — wybrane zagadnienia 71

3.2. Kryzys adolescencyjny 76
3.3. Młodzież w świecie ponowoczesnym 79

Rozdział 4
Metodologiczne podstawy badań własnych

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz, Karina Leksy
4.1. Problematyka badawcza 85
4.2. Metoda, technika i narzędzie badawcze 90
4.3. Procedura badawcza 91
4.4. Dobór próby badawczej 92

Rozdział 5
Diagnoza aktywności młodzieży gimnazjalnej w przestrzeni wirtualnej

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz, Karina Leksy
5.1. Znaczenie Internetu w życiu badanej młodzieży 97
5.2. Zachowania podejmowane przez badaną młodzież w świecie wirtualnym . 105
5.3. Sposoby autoprezentacji badanej młodzieży w Internecie 109
5.4. Psychospołeczne funkcjonowanie badanej młodzieży a podejmowana przez nią aktywność w Internecie 113
5.5. Dostrzegane przez gimnazjalistów zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu 123
5.6. Zachowania mające wpływ na bezpieczeństwo podejmowane przez badaną młodzież w przestrzeni wirtualnej 135
5.7. Problemy w funkcjonowaniu biopsychospołecznym doświadczane przez gimnazjalistów w aspekcie użytkowania Internetu 138
5.8. Rola rodziców w zakresie korzystania przez badanych z Internetu . . . 147

Rozdział 6
Korzystanie z Internetu przez młodzież gimnazjalną w kontekście zagrożeń z nim związanych — weryfikacja hipotez

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz, Karina Leksy
6.1. Postrzeganie zagrożeń w Internecie a płeć respondentów 155
6.2. Czas spędzany na korzystaniu z Internetu a postrzeganie przez młodzież zagrożeń z nim związanych 156
6.3. Ekshibicjonizm społeczny w Internecie a płeć badanych oraz czas spędzany w sieci 157
6.4. Osiągnięcia szkolne badanych a czas spędzany w Internecie 158
6.5. Występowanie problemów zdrowotnych oraz aktywność fizyczna respondentów a czas spędzany na korzystaniu z Internetu 160

6.6. Kontrola rodzicielska aktywności respondentów w sieci a wykształcenie rodziców 161
6.7. Sposób korzystania z Internetu a miejsce zamieszkania respondentów . . 163

Podsumowanie (*Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz*, *Karina Leksy*) 165

Aneks 1 171

Aneks 2 185

Bibliografia 199

Summary 209

Zusammenfassung 209

Wstęp

Nie ulega wątpliwości, że współcześnie „kształtuje się nowa kultura, kultura wirtualnej rzeczywistości, w której zdigitalizowane sieci multimodalnej komunikacji objęły w takim stopniu wszystkie ekspresje kulturowe i doświadczenia osobiste, iż uczyniły wirtualność podstawowym wymiarem naszej rzeczywistości”[1]. Co więcej, wydaje się, że świat wirtualny staje się coraz bardziej powszechnym, naturalnym, a niejednokrotnie, wręcz dominującym elementem środowiska życia[2]. Świadomość ta jest szczególnie istotna w kontekście znaczenia środowiska i jego wpływów na proces wychowania i kształtowanie osobowości człowieka[3]. Człowiek bowiem jest „nieodłącznym elementem środowiska i jego egzystencja we wszystkich fazach życia pozostaje w nierozerwalnych z nim związkach”[4]. Stanisław Kowalski podkreślał, że z punktu widzenia socjologii i pedagogiki, odniesienie środowiska do danej jednostki ludzkiej polega na wyodrębnieniu z niego tych elementów rzeczywiście jej dotyczących i stanowiących układ bodźców, których wpływom ona podlega[5]. Autor ten wyróżnił trzy płaszczyzny środowiska: przyrodniczą, kulturową i społeczną. One poprzez wzajemne powiązanie składają się na całokształt środowiska człowieka[6]. Idea środowiska stanowi zatem istotną kategorię pojęciową w pedagogice społecz-

---

[1] M. Castells: *Społeczeństwo sieci*. Warszawa 2011, s. 21.

[2] Jak podaje Ewa Marynowicz-Hetka, „środowisko życia” jest rozumiane jako „wszystkie możliwe konfiguracje elementów środowiska, w którym przebywa jednostka ludzka”. E. Marynowicz-Hetka: *Pedagogika społeczna. Podręcznik akademicki.* T. 1. Warszawa 2009, s. 54.

[3] A. Kamiński: *Środowisko wychowawcze — kłopoty definicyjne*. „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 1974, nr 4. Podano za: S. Kawula: *Pedagogika społeczna w ujęciu Aleksandra Kamińskiego (1903—1978)*. W: *Pedagogika społeczna. Dokonania — aktualność — perspektywy. Podręcznik akademicki dla pedagogów.* Red. S. Kawula. Toruń 2009, s. 212.

[4] E. Syrek, K. Borzucka-Sitkiewicz: *Edukacja zdrowotna.* Warszawa 2009, s. 41.

[5] S. Kowalski: *Socjologia wychowania w zarysie.* Warszawa 1974, s. 67.

[6] Tenże: *Socjologia wychowania w zarysie.* Warszawa 1986, s. 69—70.

nej[7], na gruncie której jest ono rozumiane jako „elementy struktury przyrodniczej, kulturowej i społecznej, które oddziałują na jednostkę stale lub przez dłuższy czas, lub krótko, lecz ze znaczną siłą, jako system bodźców o charakterze samorzutnym lub zorganizowanym”[8]. Bez wątpienia środowisko, w którym żyje człowiek może mieć rozmaity wpływ na jego funkcjonowanie — może ułatwiać bądź utrudniać realizację codziennych czynności, może wywierać dodatni lub ujemny wpływ na jego samopoczucie i zachowania[9]. Środowisko odgrywa również ogromną rolę w procesie socjalizacji, stąd też dla pedagoga niezwykle ważne jest poznanie szeroko rozumianego kontekstu środowiskowego, w którym proces ten zachodzi. Nie ulega wątpliwości, że dzisiaj znaczącym środowiskiem życia i funkcjonowania jednostki coraz częściej staje się przestrzeń internetowa. Zatem, korzystanie z nowych technologii, w tym zwłaszcza z mediów społecznościowych, sprawia, że stają się one jednym ze środowisk socjalizacyjnych, niemal równorzędnym ze środowiskiem rodziny czy szkoły[10]. Maciej Tanaś, wskazując na „trójpoziomowy” model współczesnego życia osób w wieku rozwojowym, który obejmuje świat rzeczywisty, medialny i wirtualny, zwraca szczególną uwagę na dużą siłę oddziaływania przestrzeni wirtualnej na wyobrażenia młodego człowieka o świecie realnym[11]. Z kolei Agnieszka Gromkowska-Melosik zauważa, że doświadczenia zdobyte w Internecie w większym stopniu wpływają na kształt tożsamości jednostki aniżeli te, które są jej udziałem w świecie społecznym[12]. Reasumując, w obliczu świadomości jak ważnym środowiskiem życia jest dziś przestrzeń wirtualna, pedagog społeczny nie może pozostać wobec niej obojętny, tym bardziej że dominacja świata mediów w życiu dzieci i młodzieży ma ogromne znaczenie dla rozwoju procesów poznawczych, jak również dla rozwoju emocjonalnego i społecznego[13]. Dlatego też diagnoza tego środowiska, zrozumienie zasad jego funkcjonowania i wpływu na kondycję młodego pokolenia, jak również „dbałość o wymiar profilaktyczny bodźców tak rozumianego środowiska życia jednostki staje się istotnym zadaniem pedagogów społecznych”[14].

---

[7] A. Radziewicz-Winnicki: *Pedagogika społeczna w obliczu realiów codzienności.* Warszawa 2008, s. 153.

[8] E. Syrek, K. Borzucka-Sitkiewicz: *Edukacja zdrowotna*…, s. 41.

[9] A. Bańka: *Społeczna psychologia środowiskowa.* Warszawa 2002, s. 25.

[10] J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży.* Kraków 2012, s. 39.

[11] M. Tanaś: *Wstęp.* W: *Pedagogika @ środki informatyczne i media.* Red. M. Tanaś. Warszawa—Kraków 2004, s. 9.

[12] A. Gromkowska-Melosik: *Cyber-kobieta, czyli o wirtualnych symulacjach istnienia.* W: *Kultura popularna i (re)konstrukcje tożsamości.* Red. A. Gromkowska-Melosik. Poznań, Leszno 2007, s. 270.

[13] E. Marynowicz-Hetka: *Pedagogika społeczna*…, s. 63.

[14] Tamże.

Jak już wspomniano, korzystanie z Internetu i utrzymywanie wirtualnych kontaktów społecznych zaczyna być coraz częściej elementem codziennego życia społecznego jednostek[15]. Przypuszcza się wręcz, że obszar Internetu, szczególnie dla młodych osób, jest środowiskiem stałym i pewnym[16]. Jonathan Zimmerman z New York University zauważa, że niemal trzy czwarte amerykańskich nastolatków spędza każdą chwilę wolnego czasu przed ekranem komputera, komunikując się za pośrednictwem Facebooka czy portalu MySpace. Jego zdaniem, nie są oni w stanie funkcjonować bez wysyłania i otrzymywania elektronicznych sygnałów dźwiękowych lub wizualnych[17]. Z kolei w Polsce — zgodnie z raportem *Diagnoza społeczna 2015* — liczba osób korzystających z Internetu podwoiła się w ciągu ostatnich 10 lat, przy czym zdecydowanie najaktywniejszymi użytkownikami nowych technologii są osoby młode, szczególnie te, które jeszcze się uczą lub studiują — w grupie w wieku 16—24 lat z sieci nie korzysta tylko 1 na 40 osób. Korzystanie z Internetu jest dodatkowo silnie związane z posiadaniem telefonu komórkowego — wśród posiadaczy smartfonów korzystanie z sieci deklaruje 93%, a najczęściej posiadają je osoby znajdujące się w grupie wiekowej do 24. roku życia[18]. Jedną z najpopularniejszych kategorii tematycznych w polskim Internecie są *social media* — 99% internautów odwiedza w miesiącu przynajmniej jeden serwis typu społecznościowego, a 93% z nich ma profil w takim serwisie[19]. Co więcej, już w roku 2001 raport opublikowany przez Pew Research Center wskazywał, że świat Internetu stanowi „tętniące życiem uniwersum społeczne"[20], a wielu jego użytkowników deklarowało dużą satysfakcję z kontaktów łączących ich ze społecznościami internetowymi. Badanie to wykazało również, że 84% wszystkich użytkowników sieci angażowało się w jakąś formę kontaktu lub aktywności w ramach społeczności internetowych. Okazało się przy tym, iż wśród osób, które w największym stopniu były zainteresowane uczestnictwem w życiu społeczności internetowych, znaleźli się członkowie grup wyznaniowych, etnicznych, a w szczególności — grup związanych z propagowaniem określonych stylów życia. Zatem już ponad dekadę temu istniały przesłanki ku

---

[15] R.V. Kozinets: *Netografia. Badania etnograficzne online.* Tłum. M. Brzozowska-Brywczyńska. Warszawa 2012, s. 31.

[16] M. Biedroń: *Wpływ kultury indywidualizmu na relacje między rodzicami i dziećmi.* W: *Dziecko w zmieniającej się przestrzeni życia. Obrazy dzieciństwa.* Red. J. Izdebska, J. Szymanowska. Białystok 2009, s. 254—255.

[17] Z. Bauman: *44 listy ze świata płynnej nowoczesności.* Kraków 2011, s. 12—13.

[18] D. Batorski: *Technologie i media w domach i w życiu Polaków*. W: *Diagnoza społeczna 2015. Warunki i jakość życia Polaków. Rada Monitoringu Społecznego*. Red. J. Czapiński, T. Panek. Warszawa 2015, s. 363—366.

[19] H. Świerczewska, S. Pliszka: *Prywatność i własny wizerunek w przestrzeni social media*. Polskie Badania Internetu. http://pbi.org.pl/aktualnosci/prywatnosc-i-wlasny-wizerunek.pdf [dostęp: 2.11.2016].

[20] Tamże, s. 29.

temu by przyjąć, iż „społeczności internetowe staną się częścią codziennych doświadczeń jednostek w świecie wirtualnym”[21]. Coraz więcej wymiarów życia społecznego funkcjonuje w Internecie, pojawia się w nim lub zupełnie przenosi do niego, zaś granica pomiędzy tym, co realne a tym, co wirtualne staje się niejasna, a czasem wręcz nieistotna[22]. Zatem przemianie ulega przestrzeń społeczna, jak również społeczny kontekst, w którym znajduje się obecnie człowiek. „Następuje globalizacja, dystans w przestrzeni fizycznej nie izoluje już jednostek, bliskość nie sprzyja kontaktom, dostęp do informacji w sieci jest bardzo łatwy”[23]. Ponadto, relacje i powiązania w przestrzeni wirtualnej coraz intensywniej determinują zachowania społeczne jednostek, zarówno jako obywateli i konsumentów, jak i przyjaciół, krewnych oraz istot społecznych w ogóle. Internet służy również zaspokajaniu wielu potrzeb społecznych człowieka, co sprawia, że wirtualną przestrzeń postrzega się i analizuje w kategoriach społeczeństwa. To z kolei powoduje — jak zauważają Andrzej Nowak i Krzysztof Krejtz — że warto badać zjawiska społeczne zachodzące w sieci[24], tym bardziej jeśli dotyczą socjalizacji i wychowania dzieci i młodzieży.

Opisane wyżej zjawiska obserwowane w relacjach człowiek vs. technologie cyfrowe stwarzają nowy obszar dla formułowania postulatów pedagogicznych związanych z potrzebą budowania wielostopniowych programów edukacyjnych i profilaktycznych. Coraz częściej zwraca się uwagę na konieczność wdrożenia szerokiego programu edukacji do mediów, którego celem nie byłoby ograniczenie kontaktu człowieka z nowymi technologiami, lecz nauka takiego z nich korzystania, aby służyły one dobru człowieka[25]. Stanowisko to było też punktem wyjścia do napisania niniejszej pracy, która w założeniu miała stanowić teoretyczną i empiryczną bazę dla podejmowania różnego typu inicjatyw edukacyjnych.

Książka jest podzielona na sześć komplementarnych rozdziałów. Trzy pierwsze z nich obejmują metaanalizę zagadnień teoretycznych będących podbudową dla przeprowadzonych badań własnych. W rozdziałach tych opisano kwestie związane z definiowaniem i krytyką kultury popularnej, funkcjonowaniem nowych mediów, ze szczególnym uwzględnieniem mediów społecznościowych, a także charakterystyką najważniejszych zagrożeń internetowych. Część teoretyczna koncentruje się też na prawidłowościach dotyczących przebiegu okresu adolescencji, ponieważ to właśnie osoby w tym wieku były podmiotem podjętych rozważań. W rozdziale czwartym opisane zostały metodologiczne

[21] R.V. Kozinets: *Netografia*…, s. 29—30.

[22] A. Nowak, K. Krejtz: *Internet z perspektywy nauk społecznych.* W: *Społeczna przestrzeń internetu.* Red. D. Batorski, M. Marody, A. Nowak. Warszawa 2006, s. 18.

[23] Tamże, s. 5.

[24] Tamże, s. 7.

[25] M. Jędrzejko, D. Morańska: *Pułapki współczesności.* Część I: *Cyfrowi tubylcy. Socjopedagogiczne aspekty nowych technologii cyfrowych.* Dąbrowa Górnicza—Warszawa 2013, s. 50.

podstawy badań własnych, zaś rozdziały piąty i szósty zawierają analizę przeprowadzonych eksploracji, które miały charakter diagnostyczno-weryfikacyjny i zmierzały do ustalenia typologii zachowań podejmowanych w przestrzeni wirtualnej przez uczniów szkół gimnazjalnych, a także określenia potencjalnych konsekwencji społecznych i zdrowotnych tych zachowań. Empiryczną część pracy zamykają wnioski z przeprowadzonych badań z zaakcentowanym elementem wskazań dla praktyki pedagogicznej, ponieważ publikacja w założeniu przeznaczona jest nie tylko dla teoretyków pedagogiki i nauk pokrewnych, ale też dla praktyków zajmujących się szeroko rozumianą działalnością profilaktyczną i edukacją medialną. Wyrażamy zatem nadzieję, że w tym obszarze okaże się ona również przydatna.

*

Dziękujemy Pani Magister Agnieszce Sudoł i Panu Magistrowi Zbigniewowi Lubasowi za pomoc w przeprowadzeniu badań oraz okazaną życzliwość. Składamy także serdeczne podziękowania recenzentce niniejszego opracowania — Pani Profesor Magdalenie Piorunek za niezwykle cenne uwagi i sugestie. Słowa wdzięczności kierujemy także do Pani Profesor Ewy Syrek, która niezmiennie motywuje nas do pracy i wspiera w podejmowanych wysiłkach. Pomoc Pani Profesor jest dla nas bezcenna.

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz
Karina Leksy

ROZDZIAŁ 1

Przestrzeń wirtualna jako nowe środowisko socjalizacyjne

Karina Leksy

1.1. Kultura popularna — ustalenia definicyjne

Rozwój cywilizacji naukowo-technicznej, możliwość szybkiego przemieszczania się ludzi oraz nieograniczony wręcz dostęp do informacji sprawił, że świat niejako skurczył się do „symbolicznej globalnej wioski”[1]. Zjawisko globalizacji[2] jest procesem wnikającym w różne sfery życia i budzącym zainteresowanie osób, będących zarówno uczestnikami, jak i obserwatorami współczesnej rzeczywistości. Uważa się nawet, że jedyną perspektywą z jakiej należy analizować rozmaite zjawiska społeczno-kulturowe jest perspektywa globalna[3]. Przyjęcie takiego punktu widzenia sprawia, że człowiek staje się świadomy związków z ludźmi pochodzącymi z innych zakątków Ziemi, jak również problemów, które w sposób szczególny dotykają dzisiaj świat. Ponadto, perspektywa ta pozwala dostrzec, że poprzez zacieśnianie się wzajemnych powiązań pomiędzy ludźmi, skutki działalności człowieka są odczuwalne dla wielu innych, a problemy lokalne stają się często problemami ogólnoświatowymi[4]. Wydaje się zatem, że globalizm jest dziś nieuchronnym elementem życia i wymiarem funkcjonowania każdego człowieka[5]. W tym kontekście Zygmunt

---

[1] J. Gajda: *Media wytworem i kreatorem współczesnej kultury — kulturowe uwarunkowania mediów.* W: *Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki.* T. 1. Red. B. Siemieniecki. Warszawa 2007, s. 76.

[2] Zgodnie z rozumieniem Rolanda Robertsona globalizacja polega na „kompresji, na stłoczeniu, skupianiu się faktów, norm, wartości pochodzących z różnych kultur narodowych, różnych faz rozwojowych, poziomów intelektualnych i orientacji aksjologicznych. To nie jest stopienie się w jedną homogeniczną całość uprzedniej różnorodności kultur narodowych, ale raczej konfrontacja odmian tworzących tę różnorodność. Przez konfrontację rozumie się tutaj nie konieczne, konfliktowe starcie, lecz wzajemne przybliżenie powodujące uświadomienie różnorodności”. Podano za: R. Robertson: *Globalization. Social Theory and Global Culture.* London 1992. Podano za: A. Kłoskowska: *Kultury narodowe wobec globalizacji a tożsamość jednostki.* „Kultura i Społeczeństwo” 1997, nr 2, s. 8—9.

[3] M. Bogunia-Borowska, M. Śleboda: *Globalizacja i konsumpcja. Dwa dylematy współczesności.* Kraków 2003, s. 15; 145.

[4] A. Giddens: *Socjologia.* Warszawa 2008, s. 74.

[5] M. Bogunia-Borowska, M. Śleboda: *Globalizacja i konsumpcja*…, s. 109.

Bauman pisze: „Wszyscy […] uważają globalizację za nieunikniony los świata, a także za nieodwracalny proces, który dotyczy każdego z nas w takim samym stopniu i w ten sam sposób. Jesteśmy globalizowani, a bycie globalizowanym znaczy niemal to samo dla wszystkich, których ten proces dotyka”[6]. Co więcej, obserwowalna jest także „stała intensyfikacja wzorów współzależności, będących wyrazem takich zjawisk, jak nowe formy komunikacji i nowe technologie informacyjne”[7].

Proces globalizacji rozpatrywany jest z kilku punktów widzenia. Według Nicholas'a C. Burbules'a i Carols'a Alberto Torres'a można wyróżnić następujące aspekty globalizacji:

— ekonomiczny — przejawia się w wolnym przepływie towarów, pracowników i inwestycji oraz w obowiązujących wzorach konsumpcji i międzynarodowej reklamie;
— polityczny — dotyczy zmniejszenia znaczenia organizacji państwowo-narodowych na rzecz organizacji o charakterze międzynarodowym, jak również globalnych konfliktów i terroryzmu;
— kulturowy — odnosi się do napięć pomiędzy (charakterystycznymi dla globalizacji) kulturową homogenizacją i standaryzacją a fragmentaryzacją, która jest skutkiem ruchów o charakterze lokalnym;
— komunikacyjny — wyraża się w nieograniczonych wręcz możliwościach przemieszczania się ludzi oraz wymiany informacji i komunikowania się, głównie dzięki rozwojowi sieci internetowej;
— ekologiczny — obejmuje globalne katastrofy[8].

Nie ulega wątpliwości, że konsekwencje procesu globalizacji są dalekosiężne i w zasadzie dotyczą wszystkich aspektów życia społecznego[9]. Dziś szczególną uwagę zwraca się jednak na kulturowe skutki globalizacji. Rozwój handlu i nowych technologii informacyjnych, jak również międzynarodowe media i migracja ludzi przyczyniają się do swobodnego przenikania się treści kulturowych. Niepokój niektórych wzbudza jednak to, że globalizacja może prowadzić do powstania jednej kultury — „kultury globalnej”[10], w której warto-

---

[6] Z. Bauman: *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika.* Tłum. E. Klekot. Warszawa 2000, s. 5.

[7] D. Held: *Democracy, the Nation-State, and the Global System.* “Economy and Society” 1991, no 20:2, s. 145. Podano za: A. Gromkowska: *Kobiecość w kulturze globalnej: rekonstrukcje i reprezentacje.* Poznań 2002, s. 29.

[8] N.C. Burbules, C.A. Torres: *Globalization and Education: an Introduction.* In: *Globalization and Education: Critical Perspectives.* Eds. N.C. Burbules, C.A. Torres. New York—London 2000, s. 14. Podano za: A. Gromkowska: *Kobiecość w kulturze globalnej*…, s. 29—30.

[9] Warto jednak zauważyć, że globalizacja jest procesem „otwartym i uwikłanym w wewnętrzne sprzeczności”, stąd też trudno jest kontrolować i przewidzieć jej przebieg. (Podano za: A. Giddens: *Socjologia*…, s. 87).

[10] Globalizacja w obszarze kultury przejawia się „upowszechnianiem wzorów kulturowych poza obrębem kultury, w której powstały. Obejmują one system wartości i norm, styl życia,

ści narodów najsilniejszych i najbardziej wpływowych tłumią lokalne tradycje i obyczaje. W praktyce przejawiało się to w rozpowszechnianiu wartości, stylu życia oraz postrzegania i rozumienia świata w sposób charakterystyczny dla kultury Zachodu. Należy jednak zwrócić uwagę, że dziś coraz częściej mówi się o różnorodności kultury, bowiem konteksty ludzkiego życia są różne, różny jest więc i odbiór produktów kultury popularnej[11]. Jednocześnie przyjmując, że kultura globalna odnosi się do wielu zjawisk i procesów, można wyróżnić następujące jej cechy:

— znaczące zmniejszenie roli czasu i przestrzeni jako czynników, które ograniczały lub uniemożliwiały kontakt z innymi kulturami i społecznościami;
— wzrost roli środków masowego przekazu w promowaniu określonego, opartego na konsumpcji stylu życia oraz nowego typu tożsamości;
— dominacja kultury popularnej nad tzw. kulturą wysoką i coraz częściej zastępowanie jej w roli głównego czynnika kształtowania tożsamości;
— dominacja amerykańskiego przekazu kulturowego w skali ogólnoświatowej, przy jednoczesnej wymianie wartości pomiędzy różnymi kulturami i społecznościami[12].

Dwight Macdonald już ponad pół wieku temu zwracał uwagę na zjawisko homogenizacji kultury polegające na znoszeniu różnic kulturowych, wymieszaniu składników kultury[13]. Wspomniany autor pisał: „Kultura masowa jest dynamiczną, rewolucyjną siłą, burzącą przegrody klasy, tradycji, smaku i zacierającą kulturalne odrębności. Miesza i rozbełtuje wszystko razem, wytwarzając to, co można nazwać homogenizowaną kulturą”[14]. W tym kontekście można dziś mówić o dominacji jednej kultury — kultury popularnej[15], nazywanej jeszcze czasem kulturą masową. Witold Jakubowski kulturę mas rozumie jako „ogół kulturalnych dóbr konsumpcyjnych oddanych do dyspozycji publiczności w najszerszym rozumieniu tego słowa, co dokonuje się za pomocą maso-

---

wzory konsumpcji”. Podano za: M. Bogunia-Borowska, M. Śleboda: *Globalizacja i konsumpcja*…, s. 34.

[11] Współczesna kultura globalna nie zakłada już „determinacji, homogenizacji i standaryzacji”, a odbiorca kultury raczej wybiera, niż odbiera przekazywane treści. Podano za: M. Bernasiewicz: *Młodzież i popkultura. Dyskursy światopoglądowe, recepcja i opór.* Katowice 2009, s. 55.

[12] A. Gromkowska: *Kobiecość w kulturze globalnej*…, s. 30—31.

[13] D. Macdonald: *Teoria kultury masowej.* „Odra” 1970, nr 1. Podano za: P. Kossowski: *Dziecko i reklama telewizyjna.* Warszawa 1999, s. 22.

[14] D. Macdonald: *Teoria kultury masowej.* W: *Kultura masowa.* Red. C. Miłosz. Tłum. C. Miłosz. Paryż 1959; Por. P. Kossowski: *Dziecko i reklama telewizyjna*…, s. 22.

[15] Zgodnie z ujęciem Bartłomieja Dobraczyńskiego kultura popularna (popkultura) to wszelka aktywność, która za główny powód swojego „wystąpienia” uważa akceptację przez jak największą liczbę odbiorców. B. Dobraczyński: *III Rzesza Popkultury i inne stany.* Kraków 2004, s. 104. Podano za: K. Pankowska: *Kultura — sztuka — edukacja w świecie zmian. Refleksje antropologiczno-pedagogiczne.* Warszawa 2013, s. 22.

wego komunikowania w ramach cywilizacji technicznej”[16]. Warto jednocześnie zauważyć, że kultura popularna wraz z charakterystycznym dla niej stylem życia, z odrębnymi wzorami odczuwania, myślenia, wierzenia i postępowania, stała się możliwa i nieunikniona dzięki masowej produkcji[17] oraz w wyniku powstawania i rozwoju technik masowego komunikowania, bez których niemożliwe byłoby dotarcie z jej przekazem do społeczeństwa masowego[18].

Rozwój kultury masowej mający miejsce zwłaszcza w latach dwudziestych i trzydziestych ubiegłego wieku jest traktowany jako jedno z historycznych źródeł dla różnych ujęć kultury popularnej[19]. Samo określenie „kultura masowa” zawierało w sobie nowe zjawiska zagrażające „prawdziwej”, „wysokiej” kulturze[20]. Współcześnie jednak termin ten stracił dawne znaczenie i częściej używa się nazwy „kultura popularna”, co świadczy o zmianie podejścia do obu pojęć[21]. Janusz Gajda podkreśla tę zmianę nazewnictwa, nie tylko ze względu na negatywne skojarzenia związane z pojęciem kultury masowej[22], ale również na znaczną rozpiętość aksjologiczną prezentowanych wytworów kulturowych, od rzeczy trywialnych do tych w pełni wartościowych, w przystępnej formie i dzięki temu zyskujących popularność i rzesze odbiorców[23]. Również Marian Golka podkreśla, że oba pojęcia („kultura masowa” i „kultura popularna”) są częściowo tożsame i jednocześnie różne. Elementem łączącym jest zapewne duża liczba odbiorców, z kolei tym, co je odróżnia jest mechanizm funkcjonowania kultury i komunikowania: „w kulturze masowej jest on z natury rzeczy oparty na technicznych środkach przekazu, zaś w kulturze popularnej może przejawiać się kontakt bezpośredni”[24]. W ramach kultury popularnej możliwe jest „sprzężenie zwrotne między nadawcą a odbiorcą”, które nie występuje w komunikacji jednostronnej mającej miejsce w kulturze masowej. Dodatkowo, kultura ta utożsamiana jest najczęściej z ujednoliconymi, wystandaryzowanymi treściami, w kulturze popularnej zaś coraz częściej zwraca się uwagę na silne zróżnicowanie treści przekazów[25]. Podobnie Paweł Kossowski zauważa, że dawna kul-

---

[16] W. Jakubowski: *Edukacja w świecie kultury popularnej*. Kraków 2006, s. 105.

[17] E. van den Haag: *Kultura popularna*. W: *Super-Ameryka. Szkice o kulturze i obyczajach*. T. 1. Red. W. Górnicki, J. Kossak. Warszawa 1970, s. 21.

[18] M. Bernasiewicz: *Młodzież i popkultura*…, s. 50.

[19] D. Strinati: *Wprowadzenie do kultury popularnej*. Tłum. W.J. Burszta. Poznań 1998, s. 15.

[20] Zob. A. Kłoskowska: *Kultura masowa. Krytyka i obrona.* Warszawa 1980.

[21] P. Kossowski: *Dziecko i reklama telewizyjna*…, s. 29—30.

[22] Dominic Strinati pisze, iż to, co charakteryzuje pojęcie kultury masowej, to „kultura zdeprecjonowana, strywializowana, powierzchowna, sztuczna i ujednolicona”, która „podkopuje siłę kultury ludowej i wysokiej, i zmienia intelektualne sądy dotyczące kulturalnego smaku”. D. Strinati: *Wprowadzenie do kultury popularnej*…, s. 29.

[23] J. Gajda: *Media wytworem i kreatorem współczesnej kultury*…, s. 77.

[24] M. Golka: *Socjologia kultury.* Warszawa 2007, s. 146.

[25] M. Bernasiewicz: *Młodzież i popkultura*…, s. 50.

tura masowa wyraźnie zmieniła swój charakter: „Pojawienie się bogactwa nowych, zaskakujących, wymykających się klarownemu opisowi, niejednoznacznych w interpretacji zjawisk zmusza dziś do odrzucenia dawnego, wartościującego podejścia do współczesnej kultury. Kultura ta ma raczej charakter mozaikowy[26] — tworzą ją elementy powstałe w efekcie przenikania się różnorodnych treści, będące owocem rozmaitych motywacji twórczych oraz potrzeb odbiorców”[27]. Warto jednak mieć na uwadze, że chociaż współczesna kultura popularna zmieniła swoje oblicze i nie można jej utożsamiać z klasyczną kulturą masową, to jednak pewne jej przejawy są aktualne i widoczne również dzisiaj.

1.2. Dyskusja wokół kultury popularnej

Jak pisze Dominic Strinati, „kultura masowa jest kulturą popularną tworzoną przez masową technikę przemysłową i sprzedawaną dla zysku masowej publiczności i konsumentów. Jest to kultura komercyjna, produkowana masowo dla masowego rynku”[28]. Można zatem traktować tę kulturę w kategoriach towaru, a to z kolei niesie za sobą określone konsekwencje. Wśród najważniejszych Janusz Gajda wymienia:

— rozwój przemysłu rozrywkowego i form rekreacyjno-ludycznych w celu zaspokojenia upodobań znaczącej liczby odbiorców;
— regres kultury „ambitnej” ze względu na jej małą popularność i nieopłacalność, powodujący jednocześnie wzrost cen w tym obszarze i mniejszą jej dostępność;

[26] Podobnie zauważają Zbyszko Melosik i Tomasz Szkudlarek w książce pt. *Kultura, Tożsamość i Edukacja. Migotanie znaczeń.* Autorzy przede wszystkim zwracają uwagę, że dziś coraz rzadziej mówi się o kulturze „masowej”, częściej natomiast używa się sformułowania „kultura popularna”. Wynika to między innymi z faktu, iż różne możliwości i źródła przekazu, jakie daje współczesna technologia powodują, że w zasadzie trudno o sytuację, w której te same treści byłyby przekazywane jednej „masie” ludzi. Stąd też wniosek, iż nie ma masowej kultury — „jest zróżnicowana mozaika treści i form, z których niektóre — na zasadzie wyboru — stają się bardziej popularne od innych”. Ponadto przywoływani autorzy wskazują także na aspekt czysto językowy. W przypadku kultury masowej zakłada się, że społeczeństwo jest masą, co niesie ze sobą negatywne skojarzenia. Z kolei mówiąc o kulturze popularnej należy odwołać się do publiczności, a w konsekwencji do kategorii ludu, co ma bardziej pozytywne konotacje. (Z. Melosik, T. Szkudlarek: *Kultura, Tożsamość i Edukacja. Migotanie znaczeń.* Kraków 2010, s. 120).

[27] P. Kossowski: *Dziecko i reklama telewizyjna*…, s. 30.

[28] D. Strinati: *Wprowadzenie do kultury popularnej*…, s. 22.

— niebezpieczeństwo obniżenia się „smaku estetycznego odbiorców" i generalnie spadku poziomu kultury spowodowane komercjalizacją kultury[29].

Zgodnie z opinią Ernesta van den Haaga, kultura masowa nie opiera się na realnych potrzebach ludzi, nie przedstawia ich rzeczywistych emocji, doświadczeń, rozterek i nadziei. Jest produkowana zgodnie z potrzebami „bezimiennego masowego rynku" i na nim sprzedawana[30]. W analizowanym kontekście niezwykle istotna jest koncepcja „publiczności" kultury masowej, masy lub „publiczności konsumującej masowo produkowane towary kulturowe". Publiczność ta jest traktowana w kategoriach biernej rzeszy konsumentów, która poddaje się perswazji mediów i sugestii zawartej w reklamie. Jest to obraz bezmyślnej i bezkrytycznej masy, której aktywność ogranicza się do zakupu i konsumpcji produktów kultury masowej[31].

Podejmując wątek odbiorców kultury masowej warto również wspomnieć o zjawisku „atomizacji" społeczeństwa masowego. Kwestia ta jest nie bez znaczenia, bowiem odnosi się również do współczesnych relacji międzyludzkich, a w szczególności wydaje się być niezwykle istotna i aktualna w kontekście analiz dotyczących charakteru związków w Internecie. Pojęcie atomizacji oznacza, że w społeczeństwie masowym ludzie pozostają w przypadkowych kontaktach, są „zatomizowani", związki między nimi są umowne, przelotne i sporadyczne[32]. Na ten aspekt kultury masowej zwraca również uwagę cytowany wcześniej Ernest van den Haag pisząc: „większość kontaktów jest przypadkowa i przelotna lub też, jak w przypadku masowych środków przekazu, ogólnikowa, zastępcza i abstrakcyjna. Nie zastępują one osobowych związków z rzeczami albo ludźmi, lecz utrudniają takich związków powstawanie"[33]. Żyjąc w społeczeństwie masowym człowiek musi w znacznym stopniu polegać na sobie, bowiem maleje liczba instytucji czy wspólnot, w których mógłby odnaleźć tożsamość i bliskie mu wartości. Członek społeczeństwa masowego ma także coraz mniejsze wyobrażenie o „moralnie właściwych sposobach życia", bowiem „brak religijności i ustalonych prawd społecznych otwiera drogę amoralnemu racjonalnemu indywidualizmowi i świeckiej anonimowości związanej z masową konsumpcją i masową kulturą — moralnemu *placebo* społeczeństwa masowego"[34]. Zresztą zarzut „egalitaryzacji wszelkich opinii i stanowisk" jest jednym z poważniejszych argumentów dla krytyków kultury masowej. Kultura ta jest bowiem niezwykle „demokratyczna", co prowadzi do zacierania się różnic pomiędzy tym, co mądrzejsze i szlachetniejsze, a tym, co głupsze i małost-

[29] J. Gajda: *Media wytworem i kreatorem współczesnej kultury*…, s. 74.

[30] E. van den Haag: *Kultura popularna*…, s. 33—38. Podano za: P. Kossowski: *Dziecko i reklama telewizyjna*…, s. 23.

[31] D. Strinati: *Wprowadzenie do kultury popularnej*…, s. 23.

[32] Tamże, s. 19.

[33] E. van den Haag: *Kultura popularna*…, s. 24.

[34] D. Strinati: *Wprowadzenie do kultury popularnej*…, s. 19.

kowe, niszcząc w ten sposób wszelkie wartości (sądy wartościujące bowiem nieuchronnie prowadzą się dokonywania rozróżnień)[35]. Kulturze masowej zarzuca się również brak „intelektualnego wyzwania" oraz zaprzeczanie „wysiłkowi myślenia". W tym celu spłyca się rzeczywistość społeczną na potrzeby masowej publiczności. Realne problemy są często traktowane powierzchownie i przedstawiane w formie znacznie uproszczonej[36]. Prawdopodobnie wynika to z faktu, iż kulturę popularną charakteryzuje prostota formy i skupienie uwagi na funkcjach hedonistyczno-rekreacyjnych[37]. Ponadto, jak zauważa Roman Kubicki kultura popularna proponuje „popularny obraz świata", który tym różni się od „niepopularnego", że chce podobać się wszystkim, zawsze i wszędzie[38].

Jednym z głównych zarzutów kierowanych w stronę kultury masowej / popularnej jest to, że zagraża ona „prawdziwej", „wysokiej" kulturze i kulturze ludowej[39]. Macdonald twierdzi, że kultura masowa stwarza zagrożenie poprzez swoją homogeniczność i umiejętność obniżania, czy deprecjonowania każdej kultury i modyfikowania jej na swoje podobieństwo[40]. Dla wielu krytyków tej kultury największe niebezpieczeństwo tkwi w jej zdolności do „podważenia ustanowionych różnic pomiędzy kulturą elitarną i popularną". Poprzez to włącza w swój zakres treści kultury wysokiej, jednocześnie je trywializując i deprecjonując[41]. W związku z tym wydaje się, że „kultura wyższa i kultura ludowa" mają niewielki wpływ na życie prywatne i społeczne: „Stają się wyspami obmywanymi i często zatapianymi przez kulturę popularną. Wyizolowują się i usychają w instytucjach lub rejonach, odciętych od rozwoju społeczeństwa. Kultura wyższa i ludowa, jeśli nie są wyizolowane, ulegają zazwyczaj skażeniu"[42]. Jednocześnie, warto za Moniką Adamską-Staroń zauważyć, że granica pomiędzy kulturą popularną a sztuką, lub też pomiędzy kulturą masową, wysoką i ludową stale się zmienia, rozmywa. Ponadto tzw. kultura wysoka nie zawsze jest oryginalna i wartościowa, zaś odbiorca kultury masowej niekoniecznie jest bierny. Wynika to z faktu, iż kultura pop oprócz rozrywki, może również zawierać i przekazywać treści o charakterze naukowym, może być twórcza i niebanalna, a dzięki rozpowszechnieniu nowoczesnej technologii umożli-

[35] M. Bernasiewicz: *Młodzież i popkultura*…, s. 54.

[36] Tamże, s. 25.

[37] K. Pankowska: *Kultura — sztuka — edukacja w świecie zmian*…, s. 24.

[38] R. Kubicki: *Granice kultury popularnej. Kontekst filozoficzny i egzystencjalny.* W: *Tożsamość w społeczeństwie współczesnym: pop-kulturowe (re)interpretacje.* Red. A. Gromkowska-Melosik, Z. Melosik. Kraków 2012, s. 11.

[39] Por. P. Kossowski: *Dziecko i reklama telewizyjna*…, s. 29; D. Strinati: *Wprowadzenie do kultury popularnej*…, s. 22—49.

[40] D. Macdonald: *A theory of mass culture.* In: *Mass Culture.* Eds. B. Rosenberg, D. White. Glencoe 1957, s. 62. Podano za: D. Strinati: *Wprowadzenie do kultury popularnej*…, s. 26.

[41] D. Strinati: *Wprowadzenie do kultury popularnej*…, s. 26.

[42] E. van den Haag: *Kultura popularna*…, s. 26.

wiać artystom i twórcom docieranie do dużej publiczności[43]. Jak zauważa Janusz Gajda, kultura popularna poprzez swoją dostępność może służyć zaspokajaniu różnych upodobań i chociaż kontakty odbiorcy z nią mają raczej charakter pośredni, to jednak umożliwiają odbiór wartościowych dzieł znaczącej grupie ludzi[44]. Nie należy także zapominać o wartościowych przekazach popkultury, takich jak programy edukacyjne czy popularnonaukowe poświęcone różnorodnym aspektom życia[45]. Ponadto, popkulturowe treści i przekazy mogą stanowić doskonały nośnik „myśli wielkich ludzi", wyrażonych jednakże w prostszy sposób. Również teksty o znacznej złożoności, metaforyczności, charakteryzujące się bogatą symboliką mogą być przekazane w popularnej piosence czy filmie w sposób dosłowny, odwołujący się do codziennych doświadczeń, a poprzez to zyskać większe grono odbiorców[46]. Oczywiście takie podejście może mieć zarówno swoich zwolenników, jak i przeciwników — zapewne zależy to głównie od tego, jaki cel przyświeca danemu twórcy. Warto jednak mieć na uwadze, że w dobie dominacji kultury popularnej takie rozwiązanie może być jedną ze skuteczniejszych dróg dotarcia do szerszego grona odbiorców, a szczególnie do młodego pokolenia.

Proces globalizacji świata, jak również pojęcie kultury masowej / popularnej ściśle wiąże się ze zjawiskiem amerykanizacji. Wynika to między innymi z tego, że Stany Zjednoczone Ameryki są utożsamiane z ojczyzną kultury popularnej ze względu na masową produkcję i takową konsumpcję dóbr kulturalnych. Ponadto Stany Zjednoczone produkują niezliczoną ilość wytworów kultury masowej, co przez wielu jest traktowane jako zagrożenie nie tylko dla standardów estetycznych i wartości kulturowych, ale również dla kultury narodowej[47]. Na przykład według Franka Raymonda Leavisa[48], społeczeństwo amerykańskie stworzyło najbardziej rozwiniętą kulturę przeznaczoną dla ogromnej rzeszy ludzi i przedstawiało przyszły obraz świata dla innych porównywalnych społeczeństw. Co więcej, postrzegał on masowe społeczeństwa jako pogrążone w globalnej produkcji i standaryzacji, zmierzające w kierunku kultu-

---

[43] M. Adamska-Staroń: *Człowiek w świecie kultury popularnej*. W: *Kultura popularna — Tożsamość — Edukacja*. Red. D. Hejwosz, W. Jakubowski. Kraków 2010, s. 35.

[44] W analizowanej kwestii warto też przytoczyć opinię Aleksandra Kamińskiego, który już ponad trzydzieści lat temu zauważył, że nie wszystkie treści, które są przekazywane przez mass media zalicza się do kultury masowej. Według tego autora „Do kultury masowej zalicza się tylko te wytwory, co do których środki masowego przekazu stosują specjalne zabiegi, zmierzające do uczynienia danego przekazu możliwie najbardziej dostępnym i ponętnym dla największego kręgu odbiorców". A. Kamiński: *Studia i szkice pedagogiczne*. Warszawa 1978, s. 287. Podano za: M. Bernasiewicz: *Młodzież i popkultura*…, s. 52.

[45] J. Gajda: *Media wytworem i kreatorem współczesnej kultury*…, s. 77.

[46] M. Adamska-Staroń: *Człowiek w świecie kultury popularnej*…, s. 39.

[47] D. Strinati: *Wprowadzenie do kultury popularnej*…, s. 30.

[48] F.R. Leavis: *Mass Civilization and Minority Culture.* London 1930. Podano za: D. Strinati: *Wprowadzenie do kultury popularnej*…, s. 32.

ry, która została zdominowana przez mass media. „To zaś powoduje uwikłanie publiczności w ogłupiające przyjemności sztucznej kultury będącej zaprzeczeniem standardów wielkiej sztuki”[49]. Zdaniem Zbyszko Melosika, bardzo ważny kontekst dla amerykanizacji świata stworzyła kultura popularna. Amerykańska kultura pop była traktowana jako „najlepsza na świecie”, a nowe technologie komunikacyjne znacznie ułatwiły jej przenikanie do chyba wszystkich zakątów świata[50]. Cytowany autor przedstawia za Steinar'em Breinerem przesunięcia w ramach różnych kultur pod wpływem rozpowszechnienia amerykańskiego stylu życia i preferowanych wartości: „od orientacji na społeczność do podejścia bardziej indywidualistycznego, od odpowiedzialności przed społeczeństwem do samorealizacji, od koncentracji na pracy zawodowej do koncentracji na konsumpcji, od otwarcia na ludzi do pogoni za zyskiem, od zakorzenienia do ruchliwości, od dominacji w życiu społecznym kategorii równości, sprawiedliwości i współpracy do eksponowania znaczenia wolności, możliwości i współzawodnictwa, od rzeczywistości do marzenia, od społecznego bezpieczeństwa do przygody, od obawy przed niedostatkiem do poszukiwania królestwa obfitości”[51]. Jednocześnie, dziś coraz bardziej dostrzegalny jest proces, w ramach którego dochodzi do przekształcenia narodowych lub etnicznych kultur w „folklorystyczne odmiany kultury amerykańskiej”[52]. Jak podkreśla Z. Melosik, „Ameryka wysysa z lokalnych kultur ich bogactwo kulturowe i egzotykę, miksuje je w pokulturową papkę i eksportuje z powrotem na cały świat, również do społeczności, z której się wywodziły”[53]. Coraz częściej postrzega się kulturę popularną w kategoriach wielokulturowości rozumianej jako rozpowszechnianie niejednokrotnie wykluczających się sposobów rozumienia świata oraz rozmaitości dzięki odniesieniu jej treści i produktów do zróżnicowanych odbiorców[54].

---

[49] D. Strinati: *Wprowadzenie do kultury popularnej*…, s. 32.

[50] Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży. W niewoli władzy i wolności.* Kraków 2013, s. 91—92.

[51] S. Bryn: *The Americanization of the Global Village: A Case Study of Norway.* In: *Networks of Americanization.* Eds. R. Lundén, E. Ísard. Uppsala 1992, s. 21. Podano za: Z. Melosik: *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji.* W: *Pedagogika. Podręcznik akademicki*. T. 2. Red. Z. Kwieciński, B. Śliwerski. Warszawa 2008, s. 83—84.

[52] Warto zasygnalizować, że w ostatnim czasie mówi się o homogeniczności kultury, niebędącej amerykanizacją, ale przyjmującą postać — jak pisze Zbyszko Melosik — „homogenicznej hybrydyczności”. „Kulturowa hybrydyczność odnosi się do mieszania ze sobą kultury azjatyckiej, afrykańskiej, amerykańskiej, europejskiej; hybrydyzacja przekształca kulturę globalną w globalny melanż” (M. Castells: *The Power of Identity.* Malden 2010, s. XXXIV. Podano za: Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 135). Międzynarodowe media rozpowszechniają wizerunek wielokulturowej, ogólnoświatowej kultury, tworząc „globalną świadomość” ludzi żyjących w różnych częściach świata (Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 135).

[53] Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 94.

[54] M. Krajewski: *Kultury kultury popularnej.* Poznań 2005, s. 11.

Niemniej jednak, Ameryka nadal kojarzy się z lepszym życiem i miejscem osiągania indywidualnej wolności. Taką wizję potwierdzają przede wszystkim amerykańskie przekazy medialne: „Ameryka to wolność i różnorodność, Ameryka jest miejscem dla każdego”[55]. Nawet jeśli „amerykański sen” jest tylko iluzją, to większość osób, które nie „zetknęły” się z amerykańską rzeczywistością, wierzy w ten fikcyjno-medialny obraz tego państwa[56]. Z kolei Agnieszka Gromkowska-Melosik stwierdza wręcz, że kulturowy kontekst amerykanizacji jest oczywisty i przejawia się zdominowaniem tożsamości ludzi w skali ogólnoświatowej przekazem amerykańskiej kultury popularnej[57]. Przekaz ten zapewne nie byłby możliwy bez intensywnego rozwoju mediów masowych i technologii informatycznej, prowadząc do unifikacji kulturowej w skali globalnej[58]. Rolę technologii w pośredniczeniu w procesach globalizacyjnych i jednocześnie w rozpowszechnianiu kultury popularnej podkreśla m.in. Marta Śleboda. Autorka stoi na stanowisku, iż należy uznać technologię za czwarty — obok ekonomii, polityki i kultury — bardzo ważny „subsystem”, jej rolą bowiem jest nie tylko „mediacja”, ale także scalanie pozostałych subsystemów, pozwalając im wchodzić we wzajemne relacje. Jednocześnie technologia sama w sobie jest znakiem czasów, żyje własnym życiem, staje się tak istotną sferą życia, jak inne, rzutując m.in. na jakość relacji między ludźmi[59]. Van den Haag zauważa jednak, że technologia, rozumiana jako środki masowego przekazu, pozornie kompensuje ludzkie przeżycia i prowadzi do „okaleczenia zdolności przeżywania samego siebie[60], poszukiwanie rozrywki natomiast stało się nawykiem o działaniu narkotycznym[61]. Ponadto, zarówno tradycyjne media, jak i te najnowsze są krytykowane za ich ogromny udział w rozpowszechnianiu treści kultury masowej. Wśród najważniejszych zarzutów znajdują się:

— przedstawienie rzeczywistości w sposób zniekształcony i tworzenie „fałszywej rzeczywistości”, jak również eksponowanie zjawisk patologicznych (m.in. przemoc, zbrodnia, okrucieństwo);
— rozpowszechnianie i utrwalanie konsumpcyjnego stylu życia będącego efektem pojmowania wartości materialnych jako najistotniejszych, świadczących o zamożności i życiowym sukcesie;

---

[55] M. Eisner: *It's a Small World After All.* “Harper's Magazine” 1991 (December), s. 40. Podano za: Z. Melosik: *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji*…, s. 84.

[56] Por. Z. Melosik: *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji*…, s. 84.

[57] A. Gromkowska: *Kobiecość w kulturze globalnej*…, s. 31.

[58] Por. B. Siemieniecki: *Media w wymiarze społecznym i indywidualnym.* W: *Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki.* T. 1. Red. B. Siemieniecki. Warszawa 2007, s. 54—55.

[59] M. Bogunia-Borowska, M. Śleboda: *Globalizacja i konsumpcja*…, s. 36—37.

[60] E. van den Haag: *Kultura popularna*…, s. 56.

[61] M. Janion: *Czy będziesz wiedział, co przeżyłeś?* Warszawa 1995. Podano za: P. Kossowski: *Dziecko i reklama telewizyjna*…, s. 25.

— pogłębianie się procesu dekulturyzacji poprzez produkcję i rozpowszechnianie „niewybrednej, ale zyskownej rozrywki", czy obniżanie poziomu artystycznego przez „zalew bylejakości"[62].

1.3. Socjalizacja w popkulturze

Niezależnie od dyskusji wokół kultury popularnej, należy za Mieczysławem Gałuszką przyznać, że jako fakt społeczny strukturalizuje ona codzienne życie ludzi, wypełnia czas wolny, wyznacza rytm dnia, a także kreuje styl życia, modę, percepcję rzeczywistości i świata[63]. Ponadto, kultura ta jest dziś tak wszechobecna, że trudno ignorować jej przekazy, tym bardziej, że są często tłem dla socjalizacji i wychowania młodego pokolenia. Na ten aspekt dominacji popkultury od dawna zwraca uwagę Z. Melosik. Autor ten w książce *Kultura popularna i tożsamość młodzieży. W niewoli władzy i wolności* zauważa, że zarówno świat kultury popularnej, jak i czas wolny młodzieży wymknął się całkowicie spod kontroli dorosłych w szczególności, gdy oni sami poddają się działaniu popkultury. Zatem nie ulega wątpliwości, że rzeczywistość kultury popularnej zaczyna dominować, a często już to robi w codziennym życiu młodzieży oraz osób dorosłych[64]. W efekcie staje się ona „*permanentną pedagogią*, niezwykle skutecznym narzędziem konstruowania sposobów urzeczywistniania popędów, pożądań, nastawień, a także samoidentyfikacji. Staje się bodaj podstawowym czynnikiem konstruowania tożsamości młodego pokolenia"[65]. Chociaż w odniesieniu do powyższych słów Z. Melosik i T. Szkudlarek już niemal 20 lat temu pisali, iż zarysowana tendencja jest niedostrzegalna przez badaczy i praktyków z obszaru edukacji[66], to jednak dziś o zmianę stosunku do popkultury apeluje coraz więcej twórców i teoretyków kultury[67]. Okazuje się bowiem, że kultura popularna została w znacznym stopniu „oswojona", nie bulwersuje już tak, jak w przeszłości, jest respektowana i traktowana jak „kultura po prostu"[68] wypełniając różnorodne przestrzenie życia współczesnego człowieka. Często jest sposobem na spędzanie czasu wolnego, jest „przyjemnością samą w so-

[62] J. Gajda: *Media wytworem i kreatorem współczesnej kultury*…, s. 76.

[63] M. Gałuszka: *Między przyjemnością a rytuałem. Serial telewizyjny w kulturze popularnej*. Łódź 1996, s. 20. Podano za: M. Bernasiewicz: *Młodzież i popkultura*…, s. 57.

[64] Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 450.

[65] Z. Melosik, T. Szkudlarek: *Kultura, tożsamość i edukacja*…, s. 40.

[66] Tamże.

[67] J. Gajda: *Media wytworem i kreatorem współczesnej kultury*…, s. 78.

[68] Z. Melosik, T. Szkudlarek: *Kultura, tożsamość i edukacja*…, s. 120.

bie", rozrywką, a nawet „sposobem bycia w świecie"[69]. W takiej właśnie rzeczywistości społeczno-kulturowej zachodzi proces socjalizacji nie tylko — jak zauważa Monika Adamska-Staroń — młodego pokolenia[70]. Dlatego też błędem jest ignorowanie świata popkultury. Należy raczej uznać go za „pełnoprawny, niezwykle dziś ważny obszar zabiegów pedagogicznych […]"[71]. Postuluje się, aby kultura popularna stała się dla edukacji „kompanem, współpodróżnikiem w procesie rozumienia, w odkrywaniu wrażliwości i otwartości". W tym kontekście świat pedagogiczny powinien „współ-bytować ze światem kultury popularnej, powinien zaanektować tę kulturę jako płaszczyznę swojego znaczącego działania"[72]. Ponadto, cytowany wcześniej Z. Melosik podkreśla, iż współczesna młodzież powinna mieć „aspiracje oraz kompetencje w zakresie swobodnego poruszania się po obu otaczających ją kulturach: zarówno wysokiej, jak i popularnej"[73]. Dlatego też ważnym zadaniem dorosłych jest również przekazywanie młodym ludziom wiedzy i umiejętności dostrzegania i doceniania dorobku tzw. kultury wysokiej. Ponadto, istotne jest budowanie ram dla pełnego „wszystkożernego" udziału młodych w kulturze współczesnej — wysokiej i popularnej[74]. Z. Melosik w analizowanym kontekście pisze o „pedagogice szacunku dla kultury wysokiej i kultury popularnej", której istotą powinno być „uprawomocnienie obu tych form w tożsamości młodzieży — jako ważnych i komplementarnych, akceptowanych części rzeczywistości (i związanych z nimi praktyk kulturowych), bez wstępnego wartościowania wyższości którejś z nich"[75].

Na zakończenie trudno nie zgodzić się z Krystyną Pankowską, która zauważa, że kultura popularna wyznacza niepostrzeżenie całą ludzką egzystencję, zarówno w wymiarze prywatnym, jak i publicznym, bo chociaż utożsamiana jest głównie z przekazami medialnymi, to przecież obejmuje szerszy zakres zagadnień stając się jednym z podstawowych środowisk socjalizacyjnych jednostki[76]. W związku z tym, zdaniem cytowanej autorki, podstawowym zadaniem pedagoga jest przekazanie wychowankowi „nawigacyjnych narzędzi do sprawnego poruszania się w popkulturowym świecie, wśród wielości nowych informacji, znaków, wartości czy rzeczy"[77].

---

[69] M. Adamska-Staroń: *Człowiek w świecie kultury popularnej*…, s. 36.

[70] Tamże.

[71] A. Zeidler-Janiszewska: *Szanse pedagogiki w ponowoczesnym świecie.* W: *Postmodernistyczne kontrowersje wokół edukacji.* Red. Z. Melosik. Toruń—Poznań 1995, s. 14.

[72] M. Adamska-Staroń: *Człowiek w świecie kultury popularnej*…, s. 37.

[73] Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 450—451.

[74] Tamże, s. 452.

[75] Tamże, s. 457.

[76] K. Pankowska: *Kultura — sztuka — edukacja w świecie zmian*…, s. 21.

[77] Tamże, s. 33.

1.4. Nowe media

Nie ulega wątpliwości, że ekspansja kultury popularnej i jej wytworów w skali globalnej nie byłaby możliwa bez dynamicznego rozwoju technologii informatycznej i mass mediów, w tym zwłaszcza nowoczesnych mediów, gdyż to tam w szczególności „żyje współczesna kultura pop”[78]. Ponad 20 lat temu Strinati pisał: „Świat […] w coraz większym stopniu składać się będzie z ekranów mediów i wytworów kultury popularnej: telewizji, telewizji kablowej, wideo, komputerów, gier komputerowych, odbiorników stereo, reklam, parków tematycznych, centrów handlowych, fikcyjnego kapitału czy kredytu, które wszystkie są częścią tendencji rozwoju w kierunku postmodernistycznej kultury popularnej”[79]. Dziś można stwierdzić, że tak właśnie się stało, gdyż media to współcześnie „jeden z najistotniejszych narządów organizmu światowego”[80]. W zasadzie trudno wyobrazić sobie sprawne funkcjonowanie całego świata bez udziału mass mediów, bowiem dysponują one władzą w zakresie kontroli rozmaitych obszarów życia społecznego. Ponadto pełnią ważną funkcję integracyjną w odniesieniu do przestrzeni społecznej, między innymi poprzez powszechny dostęp do urządzeń komunikacyjnych, fenomen portali społecznościowych oraz globalizację przekazu medialnego. Aktualnie za podstawowy mechanizm integracji współczesnego społeczeństwa uznaje się niemal nieograniczoną dostępność przekazów medialnych, jak również wszechobecność środków masowego przekazu w życiu codziennym[81]. Jak zauważa Bronisław Siemieniecki, rozwój cywilizacyjny nie byłby możliwy bez coraz doskonalszych sposobów komunikowania się, co miało również decydujący wpływ na powstanie i rozwój mediów[82].

Termin *medium* obejmuje swoim znaczeniem środowisko, w którym następuje czynność percepcji[83]. Pochodzące z języka łacińskiego słowo *medius* oznacza „środkowy”, „bezstronny”, w języku angielskim z kolei rozumiane jest jako „ośrodek przewodzący”, „przekaźnik”[84]. Ponadto termin „medium” odnosi się także do „środowiska, w którym występuje dane zjawisko”[85]. Warto zauwa-

[78] W. Jakubowski: *Edukacja w świecie kultury popularnej.* Kraków 2006, s. 32.

[79] D. Strinati: *Wprowadzenie do kultury popularnej*…, s. 188.

[80] R.A. Podgórski: *Aksjologia współczesnych mediów w przestrzeni społecznej.* W: *Nowe media i wyzwania współczesności.* Red. M. Sokołowski. Toruń 2013, s. 85.

[81] Tamże, s. 85—86.

[82] B. Siemieniecki: *Komunikacja a społeczeństwo.* W: *Pedagogika medialna*…, T. 1, s. 16.

[83] R.A. Podgórski: *Aksjologia współczesnych mediów w przestrzeni społecznej*…, s. 84.

[84] W. Kopaliński: *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych.* Warszawa 2000. Podano za: H. Tomaszewska: *Młodzież, rówieśnicy i nowe media. Społeczne funkcje technologii komunikacyjnych w życiu nastolatków.* Warszawa 2012, s. 60.

[85] Por. T. Goban-Klas: *Cywilizacja medialna.* Warszawa 2005, s. 18.

żyć, że w *Encyklopedii internetowej PWN* pojęcia „media" i „środki masowego przekazu" uznane są za synonimy[86]. Media są najczęściej rozumiane zarówno jako media masowe (dla określenia prasy, radia, telewizji czy filmu), media telekomunikacyjne (telefon, Internet) i multimedia (np. płyty CD/DVD)[87]. Jednocześnie w zależności od przyjętego punktu widzenia, media mogą być również rozumiane jako[88]:

— zjawiska biologiczno-fizyczne (np. mowa oparta na głosie wytwarzającym fale dźwiękowe);
— środki techniczne służące porozumiewaniu się;
— instytucje i organizacje, w których pracują osoby zajmujące się komunikacją;
— produkty wytworzone przez organizacje i instytucje zajmujące się komunikacją;
— instytucja społeczna rozumiana jako zespół procesów społecznych związanych z komunikacją medialną.

Hierarchicznego uporządkowania pojęcia medium dokonał Marian Golka. Według tego autora media w najszerszym ujęciu to wszystkie środki komunikowania stanów wewnętrznych: począwszy od indywidualnej komunikacji werbalnej lub niewerbalnej do mass mediów i Internetu. Następnie medium jest rozumiane jako artefakt, który umożliwia komunikowanie się, a więc zalicza się tu wszystkie środki temu służące — od pisma do znanych współcześnie. W węższym zakresie mass media pojmowane są jako sposoby komunikowania zorganizowane w duże systemy, takie jak prasa, radio, telewizja. Ostatnie, najwęższe ujęcie mediów rozumiane jest jako środki przekazu, których działanie polega na przesyłaniu informacji za pośrednictwem komputerów[89].

Obecnie środki masowego przekazu osiągnęły bardzo mocną i solidną podstawę dzięki trzem czynnikom:

— dostępności do nowej generacji bardzo zaawansowanej technologii i technicznych środków przekazu;
— powszechności dostępu do mass mediów oraz wysokiemu stopniowi ich oddziaływania na społeczeństwo;
— nieustającemu i permanentnemu zainteresowaniu społeczeństwa przekazami medialnymi[90].

W związku z powyższym, trudno się dziwić, że zagadnienia związane z mediami są wciąż aktualne i niezwykle interesujące, tym bardziej, że — jak pisze Karina Stasiuk-Krajewska — „coraz wyraźniej filtrują one każdą właściwie

---

[86] Podano za: H. Tomaszewska: *Młodzież, rówieśnicy i nowe media*…, s. 60.

[87] R.A. Podgórski: *Aksjologia współczesnych mediów w przestrzeni społecznej*…, s. 84.

[88] Podano za: J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży.* Kraków 2012, s. 14.

[89] M. Golka: *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne.* Warszawa 2008. Podano za: J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 15.

[90] R.A. Podgórski: *Aksjologia współczesnych mediów w przestrzeni społecznej*…, s. 86.

sferę życia codziennego”[91]. Współcześnie media nie tylko wpływają na umiejętności czy wiedzę człowieka, ale również wyrażają postawy swoich odbiorców, którzy coraz częściej stają się twórcami i nadawcami własnych treści i komunikatów[92]. Alan Norgrove wyróżnił dwie grupy relacji pomiędzy odbiorcami a treścią przekazów medialnych:

— odbiorcy pasywni — można nimi manipulować, gdyż utożsamiają się oni z kapitalistyczną ideologią władzy i rynku kreującego potrzeby konsumenckie; kontakt z mediami tej grupy ogranicza się do rozrywki;
— odbiorcy aktywni — sami dobierają treści, zgodnie z indywidualnymi potrzebami, są bardziej autorefleksyjni, prezentują własne stanowisko w zakresie wymowy i znaczenia prezentowanych przekazów medialnych[93].

Bez wątpienia mass media wpływają na kształtowanie wyobrażeń człowieka o świecie, pozwalają doświadczać wydarzeń, obserwować ludzi i gromadzić wiedzę, która bez ich udziału być może byłaby niedostępna dla przeciętnego odbiorcy[94]. Wydaje się także, że cały czas otwarte pozostaje pytanie o znaczenie obecności mediów w kontekście relacji międzyludzkich. John B. Thompson rozróżnia dwa typy społecznych interakcji, w których wykorzystuje się media[95]. W pierwszym typie interakcji znajdują się: korespondencja listowa, e-maile czy rozmowy telefoniczne, które są przykładem „pośredniej (zmediatyzowanej) interakcji”. Komunikacja zachodzi pomiędzy osobami, które dzieli dystans czasowy i/lub przestrzenny. Z kolei drugi typ interakcji dotyczy sytuacji, której uczestnicy nie są zorientowani na komunikację z konkretnymi osobami, a prezentowane treści są kierowane do szerokiej, bliżej nieokreślonej publiczności. Taki typ relacji John B. Thompson nazywa „pośrednią (zmediatyzowaną) quasi-interakcją”. Jest ona zdecydowanie jednokierunkowa i monologiczna[96], tworzy jednak „sferę wspólnej kultury symbolicznej”[97].

Współcześnie coraz częściej pojawia się pojęcie „nowe media”, których powstanie jest przez różnych autorów inaczej datowane w zależności od tego,

---

[91] K. Stasiuk-Krajewska: *Co ludzie robią z mediami? O nieoczywistości wpływu mediów.* W: *(Nowe) media. Implikacje kulturowe, językowe i edukacyjne.* Red. M. Karwatowska, B. Jarosz. Lublin 2015, s. 15—16.

[92] A. Latos: *Współczesne technologie medialne a przestrzeń fizyczna. Masowa konfiguracja przestrzeni.* W: *Nowe media i wyzwania współczesności.* Red. M. Sokołowski. Toruń 2013, s. 53—54.

[93] A. Norgrove: *Informing: Media.* In: *Being Sociological.* Eds. S. Matthewman, C. West-Newman, B. Curtis. New York 2007. Podano za: M. Karkowska, T. Skalski: *Kultura — Socjalizacja — Tożsamość.* Kraków 2010, s. 37.

[94] R.A. Podgórski: *Aksjologia współczesnych mediów w przestrzeni społecznej*…, s. 86.

[95] J.B. Thompson: *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów.* Toruń 2013, s. 90—91.

[96] Tamże, s. 91.

[97] R.A. Podgórski: *Aksjologia współczesnych mediów w przestrzeni społecznej*…, s. 87.

jakie kryterium brano pod uwagę[98]. Jacek Pyżalski reasumuje, że w zależności od rozpatrywanego momentu historycznego, nowe media będą czymś innym, a ponadto ich definicja stale będzie podlegać ewolucji[99]. Biorąc jednak pod uwagę aspekt definicyjny Lev Manovich podaje, iż nowe media to „media analogowe skonwertowane do postaci cyfrowej. Ich zasadniczą cechą jest to, iż pozwalają na swobodny dostęp do danych, a ich kopiowanie nie powoduje utraty ich jakości […], są interaktywne, co oznacza, że użytkownik może wchodzić w interakcję z obiektem medialnym"[100]. Z kolei zgodnie z definicją zawartą w *Popularnej encyklopedii mass mediów* nowe media to „wszelkie techniki przekazu oraz technologie, które są stosowane powszechnie od połowy lat 80. XX wieku"[101].

Manuel Castells stwierdza, iż w latach 80. ubiegłego wieku „nowe technologie przekształciły świat mediów" i przywołuje jedną z pierwszych ocen nowych trendów w mediach sformułowaną przez Françoise Sabbah, która w odniesieniu do nowych mediów, ale także kultury masowej pisała: „W sumie nowe media wyznaczają posegmentowaną, zróżnicowaną widownię tak, że chociaż masowa w kategoriach liczb, nie jest ona masową w kategoriach równoczesności i uniformizacji przekazów, które odbiera. Nowe media nie są już mediami masowymi w tradycyjnym sensie wysyłania ograniczonej liczby przekazów do homogenicznej masowej publiczności. Ze względu na multiplikację przekazów i źródeł, sama publiczność staje się bardziej selektywna. Docelowa grupa odbiorców wykazuje skłonność do wybierania swoich przekazów, pogłębiając w ten sposób swą segmentację i uwydatniając indywidualne relacje między nadawcą i odbiorcą"[102]. Podobną opinię sformułował Youichi Ito badając zmiany w za-

---

[98] Na przykład M. Lister i in. (*New media: a critical introduction*. Eds. M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly. Routledge, New York 2003) uważają, że o nowych mediach można mówić od połowy lat 80. XX wieku, w momencie gdy komputery zaczęły być wyposażane w graficzny interfejs i pamięć, która pozwalała na obsługę bardziej zaawansowanych programów graficznych. Z kolei M. Filiciak (M. Filiciak: *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej.* Warszawa 2006) za początek nowych mediów uznaje lata 60. i 70. XX wieku, gdy powstawały drukarki, magnetowidy i telewizja satelitarna. Natomiast Lev Manovich (L. Manovich: *Język nowych mediów.* Warszawa 2006) wskazuje, że pewne cechy charakteryzujące nowe media zostały zapoczątkowane gdy powstał obraz kinowy. Podano za: J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 16; Por. M. Castells: *Społeczeństwo sieci.* Tłum. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański. Warszawa 2011, s. 368—369.

[99] J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 16.

[100] L. Manovich: *Język nowych mediów*…, s. 119—120. Podano za: M. Szpunar: *Czym są nowe media*…, s. 33.

[101] *Popularna encyklopedia mass mediów*…, s. 375. Podano za: M. Szpunar: *Czym są nowe media*…, s. 32—33. Por. M. Laskowska: *Nowe media — nowa etyka?* W: *Nowe media, ale nowe czy stare problemy? Teoria i praktyka współczesnej komunikacji społecznej*. Red. J. Hajdasz. Poznań 2011, s. 97—116.

[102] F. Sabbah: *The new media.* In: *High Technology, Space, and Society*. Ed. M. Castells. Beverly Hills 1985, s. 219. Podano za: M. Castells: *Społeczeństwo sieci*…, s. 370.

kresie korzystania z mediów w Japonii. Badacz ten doszedł do wniosku, że następuje ewolucja: od społeczeństwa masowego do społeczeństwa „segmentowanego" z powodu rozpowszechnienia nowych technologii komunikacyjnych, które skupiają się na „zdywersyfikowanej, wyspecjalizowanej informacji" dzieląc w ten sposób publiczność ze względu na ideologię, wartości, gust i styl życia[103]. Warto również za Henrym Jenkinsem zauważyć, że pojawienie się nowych mediów nie oznacza, że tradycyjne („stare") media zostają zastąpione przez pojawiające się nowe technologie. Zmianie ulegają raczej funkcja i status tradycyjnych środków masowego przekazu[104].

Obecnie najbardziej wyrazistym przykładem nowych mediów — ze względu na specyficzne cechy komunikacyjne — jest Internet[105]. Jednocześnie ze względu na to, że proces cyfryzacji eliminuje granice między mediami, a podstawowym założeniem elektronicznego współdziałania jest dostępność usługi niezależnie od kanału transmisyjnego (telefonu komórkowego, komputera czy telewizora)[106], to pomimo że nowe media obejmują przede wszystkim środki przekazu wizualnego i audiowizualnego zalicza się do nich także „technologie pozamonitorowe, np. telefax czy telefon komórkowy"[107]. Wśród najważniejszych cech nowych mediów Denis McQuail wymienia:

— interaktywność;
— obecność społeczną (poczucie kontaktu z innymi);
— bogactwo mediów (stopień redukcji niejednoznaczności, liczba wskazówek, angażowanie zmysłów i większa osobistość);
— autonomię (stopień niezależności od źródła i jego kontroli);
— ludyczność (źródło rozrywki);
— prywatność;
— personalizację (stopień unikalności i personalizacji przekazu)[108].

Z kolei Martin Lister wyróżnia takie właściwości nowych mediów jak: cyfrowość, łatwość modyfikacji materiału i interaktywność. Cyfrowość oznacza, że obrazy i słowa zostają przekodowane i przyjmują postać ciągu cyfr. Cecha ta

---

[103] Y. Ito: *Johoka as a driving force of social change.* "Keio Communication Review" 1991, No. 12, s. 33—58. Podano za: M. Castells: *Społeczeństwo sieci*…, s. 370.

[104] H. Jenkins: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów.* Tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak. Warszawa 2007, s. 19. Podano za: M. Bernasiewicz: *Młodzież i popkultura*…, s. 51.

[105] M. Szpunar: *Czym są nowe media*…, s. 33.

[106] D. de Kerckhove: *Inteligencja otwarta.* Warszawa 2001, s. 21; T. Kulisiewicz: *Konwergencja w komunikacji i jej wpływ na operatorów, media i odbiorców.* W: *Kultura 2.0. Wyzwania cyfrowej przyszłości.* Red. E. Bendyk. Warszawa 2007, s. 7. Źródło: www.pwa.gov.pl/pl/binary/235/raport_kultura_2.0.pdf [dostęp: 5.07.2017]. Podano za: M. Szpunar: *Czym są nowe media*…, s. 35.

[107] *Popularna encyklopedia mass mediów*…, s. 375.

[108] D. McQuail: *Teoria komunikowania masowego.* Tłum. M. Bucholc, A. Szulżycka. Warszawa 2012, s. 156.

ułatwia modyfikację materiału, którego nośnikiem są nowe media. Najlepszym przykładem są zdjęcia cyfrowe, które bez trudu można modyfikować posługując się programami do obróbki zdjęć. Interaktywność natomiast powoduje, że człowiek jest aktywnym odbiorcą treści (może decydować, do których chce mieć dostęp), jak i ich nadawcą[109]. Łatwo zauważyć, że nowe media zniosły podział na konsumentów i producentów treści medialnych i stworzyły kategorię ludzi, którzy pełnią równocześnie obie role, tzw. prosumentów[110]. Interaktywność zakłada również możliwość nieograniczonej wręcz komunikacji interpersonalnej. Jan van Dijk przedstawia cztery poziomy interaktywności nowych mediów, które pozwalają ocenić, w jakim stopniu właściwość ta stanowi cechę danego medium. Wśród nich autor wymienia:

— wymiar przestrzenny — możliwość nawiązywania wielostronnej komunikacji;
— wymiar czasowy — możliwość komunikacji synchronicznej (w tym samym czasie), jak i asynchronicznej (przesuniętej w czasie);
— wymiar behawioralny — możliwość przejścia z roli nadawcy do roli odbiorcy i odwrotnie;
— wymiar intelektualny — rozumienie działań i kontekstów partnerów interakcji[111].

Z kolei Lev Manovich opisuje nowe media w kategorii pięciu cech, mianowicie:

— reprezentacja numeryczna — jest to odpowiednik cyfrowości i dotyczy zapisu nowych mediów za pomocą języka matematycznego, jak i możliwości ich algorytmicznej obróbki;
— modularność — odnosi się do możliwości budowania z mniejszych elementów większej całości, przy czym elementy składowe nie tracą swojej niezależności (np. łączenie teksu z fotografią lub filmem);
— automatyzacja — oznacza, że wiele operacji dokonywanych jest bez dużego zaangażowania użytkownika, bowiem ogranicza się ono do uruchomienia odpowiedniego oprogramowania; cecha ta dotyczy również systemów klasyfikowania i wyszukiwania materiałów umieszczonych w sieci;
— wariancyjność — odnosi się do możliwości dokonywania zmian na „obiekcie medialnym"; charakterystyczna jest tu „poliwersyjność", której towarzyszą ciągłe zmiany;

---

[109] Dlatego też Marian Golka stwierdza, że Internet jest w pewnym sensie zaprzeczeniem kultury masowej ze względu na to, że każdy użytkownik sieci może być zarówno odbiorcą, jak i nadawcą treści (M. Golka: *Socjologia kultury.* Warszawa 2007, s. 174).

[110] J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 20—21.

[111] J. van Dijk: *Społeczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci.* Warszawa 2010. Podano za: J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 23.

— transkodowanie — cecha ta związana jest z przetworzeniem danych, które mogą „odkodować użytkownicy, do specyfiki funkcjonowania technologii komputerowej”[112].

Jacek Pyżalski zauważa, że cechy nowych mediów (w tym przede wszystkim Internetu) przynoszą nową jakość w kontekście oddziaływania na ich użytkowników, a dokładniej w odniesieniu do relacji pomiędzy medium a jednostkowym i społecznym funkcjonowaniem współczesnego człowieka[113].

1.5. Media społecznościowe

Zgodnie z opinią Hanny Tomaszewskiej nowe media „stwarzają techniczną możliwość nawiązywania i podtrzymywania kontaktów interpersonalnych na skalę, na jaką nie było to możliwe przed pojawieniem się Internetu i telefonii komórkowej”[114]. Dlatego też coraz częściej pojawia się pojęcie mediów społecznych (*social media*[115]), co wskazuje na powszechny i demokratyczny udział użytkowników w tworzeniu i rozpowszechnianiu treści, jak też w komunikowaniu się[116]. Od około 2005 roku termin *social media* zyskał na popularności, będąc wspólnym odpowiednikiem dla takich zjawisk, jak: fora internetowe, blogi, serwisy społecznościowe i inne treści, które były tworzone przez użytkowników sieci. Jednakże pierwsze próby zdefiniowania tego pojęcia podjęto w roku 2007 jednocześnie utożsamiając je z „nowymi mediami”. Według ówczesnej definicji *social media* to „sposób na organizowanie się celem komunikowania, uczenia i rozumienia świata oraz naszego miejsca w nim”[117]. Z kolei zgodnie z definicją Andreasa M. Kaplana i Michaela Haenleina *social media* to

[112] L. Manovich: *Język nowych mediów.* Warszawa 2006. Podano za: J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 23—24.

[113] Tamże, s. 24.

[114] H. Tomaszewska: *O społecznych funkcjach nowych mediów w życiu młodzieży.* W: *Wielowymiarowość przestrzeni życia współczesnego dziecka.* Red. J. Izdebska, J. Szymanowska. Białystok 2009, s. 319.

[115] Warto zwrócić uwagę, że niektóre ze zjawisk określane jako *social media* występowała w innych formach w druku (np. listy do redakcji gazet i czasopism, których autorami byli odbiorcy mediów) czy w telewizji. Piotr Toczyski wskazuje, że o *social mediach* pisano już 120 lat temu, a pierwsze poza USA wzmianki o nich (w języku angielskim) pochodzą z lat 60. XX wieku. Jednocześnie, renesans przedmiotowego terminu nastąpił po powstaniu i upowszechnieniu się Internetu. Podano za: P. Toczyski: *O sednie terminu social media Web 2.0 a sprawność użytkowników w „generowaniu treści”.* „Kultura Popularna” 2014, nr 3 (41), s. 57—59.

[116] M. Szpunar: *W stronę nowych mediów.* Toruń 2010. Podano za: J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 17.

[117] N. Cook: *Enterprise 2.0: how social software will change the future of work.* Hants-Burlington 2008. Podano za: P. Toczyski: *O sednie terminu social media*…, s. 60.

„grupa aplikacji opartych na internecie, które budują na ideologicznych i technologicznych podwalinach *Web 2.0* i które pozwalają na tworzenie i wymianę treści tworzonych przez użytkowników (UGC)”[118]. A zatem kryteriami definiującymi *social media* są dwie aktywności (informacyjno-komunikacyjne): tworzenie i wymiana[119]. Innymi słowy, termin „media społeczne” można także odnosić do „aktywności, praktyk i zachowań w ramach społeczności osób, które spotykają się *online*, wymieniając informacjami, wiedzą i opiniami za pomocą mediów dialogicznych”[120]. Warto jednak zwrócić uwagę na wątpliwości związane z terminem *social media* i współczesnym sposobem jego rozumienia, które podnosi Piotr Toczyski. Autor ten zauważa, że definiowanie pojęcia *social media*, nazywanych w języku polskim „mediami społecznościowymi”, wymaga odróżnienia ich od „społeczności” ang. *communities*). Pojęcie to nie wywodzi się od nazwy *social media*, ale od *communities*, czyli „zbiorczej kategorii internetowych mechanizmów, platform […] sprzyjających interakcjom i może nawet sprzyjających tworzeniu więzi między użytkownikami”[121]. W wyniku takiej analizy, cytowany autor zadaje pytania: czy „społeczności” stanowią podkategorię *social media* oraz czy *social media* są kolejnym krokiem w rozwoju „społeczności” i w tym sensie nazywanie ich w Polsce „mediami społecznościowymi” wyprzedza nazewnictwo angielskie — międzynarodowe? Pytania pozostają nierozstrzygnięte. Można jednak zauważyć, że w przypadku pojęć zarówno *communities*, jak i *social media* ich składową i wyznacznikiem są treści generowane przez użytkowników sieci[122].

Od wielu lat ludzie wykorzystują sieć internetową w celu uczestnictwa w zasobach kultury oraz tworzenia wspólnot, czy sieciowych zbiorowisk, tworząc pewną formę społeczności. Zarówno społeczność, jak i kultura mogą tworzyć się w ramach wielu różnych miejsc i przestrzeni internetowych[123]. Robert V. Kozinets stwierdza, że pojęcie społeczności wydaje się być adekwatne biorąc pod uwagę jego najbardziej fundamentalny sens odnoszący się do grupy ludzi, których łączy społeczna interakcja, społeczne więzi oraz wspólna formuła interakcyjna, miejsce lub „przestrzeń”, pomimo tego, że w tym wypadku jest to najczęściej komputerowo zapośredniczona lub wirtualna „cyberprzestrzeń”[124]. Można zatem mówić o społeczności internetowej / wirtualnej defi-

[118] A.M. Kaplan, M. Haenlein: *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media.* “Business Horizons” 2010, No. 53.I, s. 59—68. Podano za: P. Toczyski: *O sednie terminu social media*…, s. 61.

[119] Tamże.

[120] L. Safko, D.K. Brake: *The social media bible. Tactics, tools &strategies for business success.* New Jersey 2009, s. 6. Podano za: J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 17.

[121] P. Toczyski: *O sednie terminu social media*…, s. 64.

[122] Tamże, s. 64—65.

[123] R.V. Kozinets: *Netografia*…, s. 21—22.

[124] Tamże, s. 25.

niowanej przez Howarda Rheingolda jako „skupiska społeczne, które formują się w przestrzeni wirtualnej, kiedy wystarczająco duża liczba osób prowadzi publiczne dyskusje na tyle długo i z dostateczną dozą ludzkich uczuć, by mogły wytworzyć się między nimi osobiste relacje”[125]. W pojęciu społeczności można odnaleźć sugestię trwałości lub powtarzalności kontaktów. Jest to pewna forma podtrzymywania interakcji społecznej, wytwarzająca pomiędzy członkami danej społeczności poczucie bliskości, co w konsekwencji prowadzi do przyjęcia tożsamości jednostkowych i subiektywnego poczucia przynależności do grupy[126]. Uczestnictwo w ramach internetowych społeczności coraz częściej staje się elementem codziennego życia człowieka[127]. Ocenia się, że na świecie co najmniej 100 milionów ludzi uczestniczy regularnie w życiu społeczności internetowych. Jak podaje Robert V. Kozinets, same portale społecznościowe Facebook i MySpace mają po więcej niż 100 milionów użytkowników. Zakłada się więc, że w skali ogólnoświatowej większość użytkowników Internetu (licząca około 1,5 miliarda) jest zaangażowana w rozmaite formy wirtualnego życia społecznego i komunikacji, nawet jeśli ogranicza się ono do czytania wiadomości, oznaczania zdjęć czy okazjonalnych komentarzy[128].

Aktualnie o społecznościach internetowych można mówić przede wszystkim w kontekście portali społecznościowych. Portale te są definiowane jako infrastruktura informatyczna, która umożliwia grupie ludzi stanie się społecznością wirtualną, zwaną też społecznością *online*. Członkowie takich grup „[…] wchodzą ze sobą w interakcje, korzystając z newsletterów, blogów, komentarzy, rozmów telefonicznych, poczty elektronicznej oraz wiadomości wysyłanych przez komunikatory. Osoby te używają tekstów, głosu, fotografii i filmów video dla społecznych, zawodowych i edukacyjnych celów”[129]. Warto jednocześnie za Jackiem Pyżalskim zauważyć, że niektórzy badacze nowych mediów odróżniają społeczności *online* od portali społecznościowych argumentując, że ideą społeczności są wspólne zainteresowania użytkowników / członków, natomiast portali społecznościowych — koncentracja na osobowości i codziennych doświadczeniach internautów[130]. Wydaje się, że popularność portali społecznościowych szczególnie wśród młodzieży wynika między innymi z tego, że mogą one zaspokajać inne potrzeby. Można więc wymienić portale randkowe, tematyczne, czy też umożliwiające podtrzymywanie znajomości z osobami

[125] H. Rheingold: *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading 1993, s. 3. Podano za: R.V. Kozinets: *Netografia*…, s. 23.

[126] Tamże, s. 25.

[127] Zob. np. tamże, s. 31—33.

[128] Tamże, s. 29.

[129] L. Safko, D. Brake: *The social media bible*…, s. 46. Podano za: J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 58.

[130] J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 61.

ze świata *offline*[131]. Najczęściej funkcjonowanie portali społecznościowych polega na tworzeniu przez użytkowników swoich kont / profili, na których można umieszczać wybrane informacje o sobie, zdjęcia, filmy. Tworzone są także listy znajomych tzw. *buddy list*. Znajomi ci z kolei stanowią często internetową / sieciową publiczność, bowiem są to osoby połączone za pomocą sieci internetowej. Rola i zaangażowanie członków portali społecznościowych jest różne i może zmieniać się z czasem. Dla wielu użytkowników portali społecznościowych niewątpliwą zaletą tej formy uczestnictwa / komunikacji jest możliwość korzystania z rozmaitych kanałów synchronicznej i asynchronicznej komunikacji pomiędzy sobą. Ponadto, istnieje możliwość publikowania opinii, treści lub przesyłania ich na przykład za pomocą komunikatora internetowego — w zależności od woli ich nadawcy i odbiorcy[132].

Lon Safko i David K. Brake przedstawili cykl uczestnictwa w portalu społecznościowym, przy czym zakłada się, że przejście przez użytkownika całego procesu stawania się aktywnym członkiem portalu, może trwać od kilku miesięcy do ponad roku. Pierwszym etapem jest rola zaglądacza (*looker*). Osoby te są okazjonalnymi gośćmi na portalu, nie dodają treści, ani komentarzy, obserwują społeczność. Następny etap uczestnictwa to nowi członkowie (*novice*), którzy nie są głęboko zaangażowani w życie portalu, biorą udział w niewielkiej liczbie dyskusji. Kolejny poziom to zaangażowani użytkownicy (*insiders*) — osoby te regularnie dodają treści i uczestniczą w komunikacji z innymi użytkownikami. Osoby te mogą również wejść w rolę liderów (*leaders*), z których opinią zaczynają liczyć się inni członkowie internetowej społeczności, postrzegani są jako „modele roli użytkownika". Ostatni poziom to starszyzna (*elders*) — osoby, które z różnych powodów przerywają członkostwo w portalu[133].

Jak podaje Anna Andrzejewska, w Polsce co trzecia osoba zarejestrowana jest na którymś z portali społecznościowych. Aktualnie wydaje się, że największą popularnością cieszą się takie internetowe serwisy jak: Facebook, Instagram, Snapchat, MySpace, YouTube, Twitter oraz rodzima Nasza Klasa. Wśród wymienionych, jednym z najstarszych portali społecznościowych w Polsce jest Nasza Klasa, aktualnie widniejąca pod adresem nk.pl. Portal ten funkcjonuje od roku 2006 i jest odpowiednikiem amerykańskiego serwisu classmates.com. Na początkowym etapie swojej działalności miał służyć do wyszukiwania znajomych z lat szkolnych, później jednak zmieniła się nieco idea jego funkcjonowania i obecnie umożliwia on również nawiązywanie nowych znajomości, wysyłanie i odbieranie wiadomości, dodawanie zdjęć i filmów, jak również roz-

[131] Por. J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 58.

[132] Tamże, s. 60.

[133] L. Safko, D. Brake: *The social media bible*…, s. 46. Podano za: J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 62—63.

mowy na czacie i dyskusje na forach[134]. Niewątpliwie bardzo popularnym serwisem jest Instagram. Jest to fotograficzny serwis społecznościowy, który daje użytkownikom możliwość edycji zdjęć i filmów, stosowanie do nich filtrów cyfrowych oraz udostępnianie ich w różnych serwisach społecznościowych. Dużą popularnością cieszy się również stosunkowo nowy i mniej znany wśród starszego pokolenia internautów Snapchat. Ta niezwykle popularna wśród nastolatków aplikacja mobilna pozwala wysyłać krótkie, trwające maksymalnie 10 sekund filmy, a także zdjęcia wraz z komentarzem. Na popularności nie traci również YouTube[135] — serwis internetowy umożliwiający bezpłatne umieszczanie, odtwarzanie, ocenianie i komentowanie filmów. Z kolei wśród zagranicznych portali społecznościowych na uwagę zasługuje MySpace, który skupia przede wszystkim osoby zainteresowane twórczością muzyczną. Możliwe tu jest nawiązywanie kontaktów z innymi użytkownikami bez konieczności podawania prawdziwego imienia i nazwiska. Głównym atutem portalu jest to, że nieznani wykonawcy mają szansę „zaistnieć" w branży muzycznej, czy stać się popularnymi poprzez publikację własnych utworów w sieci i dotarcie do jak największej liczby odbiorców[136]. Istnieją także portale społecznościowe wspomagające rozwój kariery zawodowej — w Polsce GoldenLine i jego amerykański odpowiednik LinkedIn. Użytkownicy tych portali mogą podtrzymywać relacje zawodowe, poszukiwać pracy, wymieniać się informacjami związanymi ze sferą zawodową, prosić o rady czy rekomendacje[137]. Warto także wspomnieć serwis społecznościowy Twitter, w ramach którego użytkownicy mogą w krótkiej wiadomości skomentować wszystko, co się wokół nich dzieje. Witryna jest szczególnie popularna wśród polityków oraz komentatorów bieżących wydarzeń. Jej główną zaletą jest mikroblog, na którym użytkownik może zamieścić wpis nie dłuższy niż 140 znaków, a następnie udostępnić wiadomość wszystkim osobom obserwującym dany profil[138].

Obecnie najbardziej popularnym portalem społecznościowym zarówno w Polsce, jak i na świecie jest Facebook. Biorąc pod uwagę liczbę zarejestrowanych użytkowników[139] jest on największym serwisem o charakterze komu-

---

[134] A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych. Aspekty teoretyczne i empiryczne.* Warszawa 2014, s. 33—34.

[135] Dokładną analizę serwisu YouTube można odnaleźć w książce: J. Burgess, J. Green: *YouTube. Wideo online a kultura uczestnictwa*. Warszawa 2011.

[136] D. Kirkpatrick: *Efekt Facebooka.* Warszawa 2011, s. 78—80.

[137] Podano za: A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 34—35.

[138] Podano za: tamże, s. 35.

[139] Liczba użytkowników Facebook wynosi 1,871 miliarda (stan na dzień 27 stycznia 2017), z czego 44% stanowią kobiety, a 56% mężczyźni. 87% użytkowników portalu korzysta z niego za pomocą urządzeń mobilnych, przy czym 55% odwiedza witrynę codziennie. Warto zwrócić uwagę, że Polska zajmuje w rankingu użytkowników, którzy codziennie korzystają z social media (w stosunku do całkowitej sumy internautów z danego kraju) trzecie miejsce na świe-

nikacyjnym, a aktywność jego członków polega na tworzeniu i uaktualnianiu swojego profilu, przekazywaniu sobie informacji, dodawaniu komentarzy, postów, artykułów, zdjęć i filmów. Portal ten nie ma określonego zakresu tematycznego, w związku z tym swoje profile zakładają tu również wszelkiego rodzaju organizacje, firmy, serwisy informacyjne, zespoły muzyczne i wszelkie inne grupy oraz instytucje chcące dotrzeć ze swoją informacją do jak największej ilości odbiorców. Jest to jedno z darmowych miejsc autopromocji dla firm, które ze względu na bardzo dużą liczbę użytkowników mogą reklamować swoje produkty i usługi za pośrednictwem sieci internetowej[140]. Wśród zalet funkcjonowania portalu Facebook Z. Melosik m.in. wymienia: możliwość uzyskania informacji, poczucie przynależności do grupy, otrzymywanie wsparcia społecznego, możliwość podtrzymywania relacji z osobami, z którymi kontakt bezpośredni jest ograniczony lub niemożliwy. Serwis ten pełni także funkcje hedonistyczne — dla wielu jest źródłem przyjemności i rozrywki[141].

1.6. Autoprezentacja i tendencje narcystyczne użytkowników portali społecznościowych jako przejaw społecznego ekshibicjonizmu

Użytkownicy portali społecznościowych, w tym również (a może przede wszystkim) Facebooka są niezwykle zróżnicowani, zarówno w kontekście czynników motywacyjnych, które stały się bodźcem do przyłączenia się do portalu oraz aktywnego (bądź nie) udziału w jego funkcjonowaniu, jak też indywidualnych potrzeb, jakie członkostwo w danym portalu ma zaspokajać czy rodzajów zachowania i komunikacji między członkami. Jednocześnie udział w życiu portalu społecznościowego dla wielu użytkowników wiąże się z możliwością autoprezentacji[142]. Umożliwia ona przedstawienie wybranego wizerunku własnej osoby, co w efekcie ma pomóc m.in. w społecznej akceptacji. Dzięki temu wielu użytkowników sieci zaczyna zachowywać się zgodnie z wykreowanym przez siebie obrazem[143]. Kreowanie siebie (czyli tzw. manipulowanie ob-

cie. Podano za: M. Kuchta: *Ilu użytkowników na świecie korzysta z mediów społecznościowych?* Źródło: https://socialpress.pl/2017/02/ilu-uzytkownikow-na-swiecie-korzysta-z-mediow-spolecznosciowych [dostęp: 30.06.2017].

[140] A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 36.

[141] Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 239.

[142] Ł. Kiszkiel: *Wirtualne tożsamości. Portale społecznościowe jako formy autokreacji.* W: *Nowe media i wyzwania współczesności.* Red. M. Sokołowski. Toruń 2013, s. 181.

[143] K. Krejtz, I. Krejtz: *Ja w sieci — sieć we mnie. Zależności pomiędzy doświadczeniami relacji w Internecie a reprezentacją obrazu siebie.* W: *Społeczna przestrzeń Internetu.* Red. D. Batorski, M. Marody, A. Nowak. Warszawa 2006, s. 102.

razem własnej osoby) jest współcześnie bardzo popularną praktyką i przejawia się w demonstrowaniu swojego charakteru, postaw, opinii czy poglądów[144]. Można za Anną Andrzejewską stwierdzić, że „to, jak widzą nas inni na ekranie, zależy tylko i wyłącznie od osoby »sprzedającej się«"[145]. Co prawda na atrakcyjność człowieka składa się wiele czynników, jednak nie ulega wątpliwości, że jednym z najistotniejszych jest wygląd fizyczny, który w sieci jest ukazywany głównie za pośrednictwem fotografii. Stąd też zjawisko „autoprezentacji poprzez zdjęcia"[146] jest wśród członków serwisów społecznościowych bardzo powszechne. Starannie wyselekcjonowane zdjęcia mają na celu pokazanie tych cech jednostki, które chce ona wyeksponować, stąd też użytkownicy sieci (najczęściej kobiety) zwykle nie publikują zdjęć, na których wyglądają niekorzystnie[147]. Jak pisze David Kirkpatrick: „Facebook jest przede wszystkim sceną, na której chcemy się zaprezentować […] i pokazać światu, dlaczego jesteśmy ważni i wartościowi […]"[148].

Łukasz Kiszkiel dokonał klasyfikacji typów wizerunków prezentowanych w serwisach społecznościowych zaznaczając, że scharakteryzowane przez niego rodzaje stanowią ogólny schemat, w ramach którego dochodzi do wielu modyfikacji w zależności od różnych czynników wpływających na aktywność użytkownika. Wśród wyróżnionych znajdują się następujące typy wizerunków:

— **wizerunek prawdziwy** — jest to, według autora, najczęściej prezentowany wizerunek własnej osoby i jest on zgodny z rzeczywistością; serwis społecznościowy służy takiemu użytkownikowi do podtrzymania i zacieśnienia relacji ze znajomymi lub też do poznawania nowych osób; stosunek osoby prezentującej wizerunek prawdziwy do portalu jest racjonalny i zdroworozsądkowy: „jeśli dzięki portalowi dane mi jest odnowić i utrzymać dawne lub obecne znajomości z pracy, ze szkoły, z kolonii, to moja aktywność jest autentyczna — nie potrzebuję udawać i kreować nieprawdziwego obrazu, zatajać faktów znanych społeczności znajomych lub eksponować kilkudziesięciu podobnych zdjęć twarzy, dlatego że każdy wie, jak wyglądam";
— **wizerunek ekshibicjonistyczny** — w przypadku tego typu wizerunku użytkownik przesadnie eksponuje własną osobę poprzez skrupulatne relacjonowanie swojego życia, informując nieustannie o miejscach, w których się

[144] M. Rudy-Muża: *Internetowe lustro autoprezentacji.* Toruń 2011, s. 76.

[145] A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 40.

[146] A. Nowakowska: *Autoprezentacja na n-k.pl wokół teorii rytuału interakcyjnego E. Goffmana.* W: *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu.* Red. M. Sokołowski. Elbląg 2008, s. 168.

[147] S. Leśniewska: *Zarządzanie materiałami wizualnymi na portalach społecznościowych.* „Nowe Media" 2010, nr 1, s. 208. Podano za: A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 39.

[148] D. Kirkpatrick: *Efekt Facebooka.* Warszawa 2011, s. 46—47.

znajduje, publikując niezliczone ilości podobnych zdjęć[149] i komentarzy; motywacją do takiego zachowania w sieci może być „chęć odmienienia przeszłości, zatarcie przykrych wspomnień, podbudowa samooceny lub po prostu chęć pochwalenia się osiągnięciami";

— **wizerunek napastliwy** — jest to wizerunek osób, które znajdują przyjemność w dręczeniu innych użytkowników; motywem prezentacji takiego zachowania może być chęć odreagowania niepowodzeń i stresu bez narażenia się na atak ze strony drugiej osoby;

— **wizerunek powielania trendów** — jest on najbardziej podatny na kontekst społeczny, głównie w odniesieniu do panującej w danej chwili mody i trendów; w Internecie bez trudu można odnaleźć wzory do naśladowania podane w przystępny sposób; często przedstawianie swojej osoby w sposób modny wynika z chęci zaistnienia w sieci, pochwalenia się oraz próby „jak najlepszego sprzedania się"; gratyfikacją są wówczas dziesiątki pochlebnych komentarzy pod zdjęciem czy kolejni nowi znajomi;

— **wizerunek seksualny** — jest to wizerunek prezentowany głównie przez nastolatki, których autoprezentacja opiera się na przedstawianiu aspektu cielesnego (najczęściej są to zdjęcia w bieliźnie lub odsłaniające dekolt, robione własnoręcznie „z góry" lub jako odbicie w lustrze); wydaje się, że takie zachowania są związane z potrzebą podniesienia własnej wartości;

— **wizerunek fałszywy** — osoba kreuje inną wizję siebie w świecie wirtualnym; najczęściej takie osoby korzystają z portali towarzysko-randkowych, gdzie aby znaleźć partnera starają się przedstawiać siebie w lepszym, odrealnionym świetle[150];

Autor klasyfikacji zwraca uwagę, że zaprezentowany podział nie jest podziałem sztywnym, a w związku z tym nie wyklucza możliwości przenikania się wymienionych przez niego typów wizerunków[151].

Zgodnie z opinią Junghyun Kim i Jong-Eun Roselyn Lee[152], na Facebooku istnieją dwie strategie autoprezentacji: jedna z nich to „obnażanie się do granic", druga polega na idealizacji swojego wizerunku, co prowadzi do nieustannego prezentowania tych cech, które wzbudzą aplauz internetowej publiczności. Budowanie takiej internetowej tożsamości polega głównie na publikowa-

[149] Autor zauważa, że znacznie częściej taką tendencję obserwuje się na portalu nk.pl, gdzie jest więcej osób prezentujący ten typ autokreacji, ponieważ jeśli w latach nauki szkolnej osoba była postrzegana jako przeciętna, to dzięki portalowi może pokazać, jak się zmieniła, jak dobrze układa jej się w życiu, jaki ma status materialny, „wspaniałą żonę i urocze dzieci" (Ł. Kiszkiel: *Wirtualne tożsamości*…, s. 187).

[150] Tamże, s. 189.

[151] Tamże, s. 187—189.

[152] J. Kim, J.-E.R. Lee: *The Facebook Paths to Happiness: Effects of the Number of Facebook Friends and Self-Presentation on Subjective Well-Being*. "Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking" 2011, Vol. 14, No. 6, s. 359—360. Podano za: Z Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 242.

niu w sieci odpowiednio wybranych zdjęć i danych na swój temat, czy też dobieraniu sobie na portalach społecznościowych wyselekcjonowanej grupy znajomych („pławienie się w sławie prestiżowego znajomego”[153]). Tego typu autoprezentacja wspomaga społeczną akceptację, co sprawia, że wielu internautów zaczyna zachowywać się zgodnie z kreowanym przez siebie wizerunkiem, a jednocześnie często traci kontrolę nad ilością i jakością rozpowszechnianych o sobie informacji, posuwając się do działań, które określić można jako **społeczny ekshibicjonizm**. Dzieje się tak, ponieważ jednym z najistotniejszych kryteriów pozycji społecznej we współczesnym świecie jest — jak podkreśla Z. Melosik — atrakcyjny *image*, dlatego „powszechnie akceptuje się sytuację, w której zewnętrzny wizerunek jednostki nie musi stanowić odzwierciedlenia jej wnętrza, a nawet może mieć niewiele z nim wspólnego”[154].

Jednocześnie warto zauważyć, że możliwości pozytywnej autoprezentacji, jakie daje przestrzeń wirtualna stwarzają nowe perspektywy promowania własnej osoby, co jest szczególnie istotne dla jednostek o tendencjach narcystycznych. Facebook jest wręcz oskarżany o propagowanie narcyzmu ze względu na to, że użytkownicy mogą nieustannie przedstawiać swoje wyidealizowane „ja” używając w tym celu łatwo dostępnych środków autoprezentacji. W opinii Soraya Mehdizadeh tendencjom narcystycznym sprzyjają dwie cechy wirtualnej rzeczywistości. Pierwsza z nich przejawia się w znaczącej ilości (najczęściej) pozytywnych komentarzy znajomych (głównie pod zdjęciami użytkowników), które zapewniają o fizycznej atrakcyjności osoby. Druga z kolei dotyczy możliwości prezentowania własnej osoby w sposób jak najbardziej pożądany, dzięki możliwości kontroli nad autoprezentacją, którą daje internetowa sieć[155]. Wydaje się jednak, że nie tylko Facebook, ale w ogóle Internet podsyca narcyzm[156], który coraz częściej staje się cechą charakteryzującą e-osobowość wie-

---

[153] Por. A. Nowakowska: *Autoprezentacja na n-k.pl wokół teorii rytuału interakcyjnego E. Goffmana.* W: *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*. Red. M. Sokołowski. Elbląg 2008.

[154] Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 241.

[155] S. Mehdizadeh: *Self-Presentation 2.0: Narcissism and Self-Esteem on Facebook.* “Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking” 2010, Vol. 13, No. 4, s. 358. Podano za: Z Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 243.

[156] Według DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) ludzie z osobowością narcystyczną przejawiają nie tylko tendencje wielkościowe, ale także potrzebę podziwu i brak empatii. Narcyz z certyfikatem DSM zazwyczaj wierzy, że jest „kimś specjalnym i wyjątkowym, że powinien zadawać się tylko z osobami, które także są wyjątkowe lub zajmują wysoką pozycję, gdyż tylko one mogą go zrozumieć”. Jego postawa jest na ogół arogancka lub wyniosła; ma on poczucie nadmiernego uprzywilejowania, z „nieracjonalnymi oczekiwaniami szczególnie korzystnego traktowania lub automatycznego spełniania jego oczekiwań”. Często „wykorzystuje innych”, co oznacza, że lekceważy ich potrzeby, a nawet manipuluje nimi, żeby osiągnąć swoje cele (E. Aboujaoude: *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości.* Tłum. R. Andruszko. Kraków 2012, s. 65).

lu współczesnych ludzi[157]. Badania na temat narcyzmu na Facebooku przeprowadzone w 2008 roku przez Laurę Buffardi i Keitha Campbella dały podstawy do stwierdzenia, że portal ten to „doskonałe forum dla […] tendencji narcystycznych: zamiast patrzeć zbyt długo w lustro, [osoby narcystyczne — przyp. aut.] mogą spędzać całe dnie w sieci, uaktualniając swoje profile pławiąc się w swoim blasku"[158]. Z kolei Mark Leary (psycholog z Uniwersytetu Duke) traktuje Facebooka jako „narzędzie autoprezentacji" przypominającej reklamę. Podobnie jak reklama promuje produkty, tak „zasady rządzące reklamą stosuje się do zwykłych ludzi". Portale społecznościowe czy witryny randkowe „zmieniają nas w wirtualne billboardy", które promują i wychwalają nie zawsze prawdziwe cechy osoby. Jednocześnie, Elias Aboujaoude nie ma wątpliwości, że Facebook czy MySpace to miejsca w przestrzeni wirtualnej, które są niezwykle skutecznymi „narzędziami autoreklamy", w czym niejednokrotnie pomagają zredagowane informacje na swój temat, skrupulatnie wyselekcjonowane, atrakcyjne zdjęcia i duża liczba znajomych, mająca świadczyć o popularności[159]. Z drugiej jednak strony, niewątpliwie trafnie zauważa Andrzejewska pisząc, że pragnienie przedstawienia się w jak najlepszym świetle nie jest niczym złym czy nowym. Ludzie z reguły chcą prezentować swoje zalety i pomijać wady, a przestrzeń internetowa, w tym w szczególności portale społecznościowe, umożliwiły użytkownikom tego rodzaju pozytywną autoprezentację. Warto jednak pamiętać, że „granica pomiędzy prawdziwą tożsamością a wyidealizowanym wizerunkiem w dobie portali społecznościowych niewątpliwie się zaciera. Trudno jest określić, czy profil danego internauty jest odzwierciedleniem jego rzeczywistej osobowości, czy też jedynie jego wyimaginowanym obrazem"[160].

Nie ulega wątpliwości, że obecnie bycie członkiem portalu społecznościowego to dla młodego pokolenia już nie tylko moda, ale naturalny element codziennego funkcjonowania. Dorastający coraz więcej czasu spędzają na portalach, na których kreują bardziej lub mniej prawdziwy obraz siebie. Ponadto, młodzi użytkownicy sieci chętnie dzielą się różnymi informacjami na swój temat, udostępniają swój wiek, adres zamieszkania, zainteresowania i inne prywatne informacje[161]. Jak zauważa David Kirkpatrick: „Użytkownicy jednak powinni się zastanowić, czy takie działania rzeczywiście wpływają na poziomu odpowiedzialności, czy też mogą powodować negatywne sytuacje, których raczej woleliby uniknąć"[162]. Biorąc pod uwagę fakt, że portale społecznościowe są

[157] Tamże, s. 65.

[158] Tamże, s. 68.

[159] Tamże, s. 69—71.

[160] A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 42.

[161] Tamże, s. 43—45.

[162] D. Kirkpatrick: *Efekt Facebooka*…, s. 202.

dzisiaj niezwykle ważnym środowiskiem życia, szczególnie dla młodych osób, powinni oni mieć świadomość, że publikowane w sieci materiały (zdjęcia, filmiki, komentarze itp.) zyskują określone cechy, takie jak: trwałość, kopiowalność, możliwość dostępu do nich tzw. niewidzialnej publiczności oraz wyszukiwalność (rozumiana jako łatwość wyszukiwania pożądanych materiałów)[163]. W związku z tym, opublikowana treść czy materiał wizualny może zacząć „żyć własnym życiem" — być powielony i udostępniany bez wiedzy i zgody autora powodując, że dostęp do niego uzyskują osoby zupełnie przypadkowe (tzw. niewidzialna publiczność)[164]. Ponadto, do zagrożeń, na jakie mogą napotkać młodzi użytkownicy portali społecznościowych Anna Andrzejewska — oprócz wymienionego powyżej ujawniania zbyt dużej ilości prywatnych informacji — zalicza: naruszanie prywatności, kradzież tożsamości i podszywanie się, zastraszanie i nękanie innego użytkownika sieci oraz rozsyłanie szkodliwego oprogramowania[165].

W obliczu niebezpieczeństw związanych z bezrefleksyjnym, czasem bezmyślnym korzystaniem z sieci (w szczególności w kontekście publikowania swojego wizerunku i prywatnych informacji na portalach społecznościowych) niezwykle ważna rola przypada rodzicom, wychowawcom i pedagogom. Zapewne metoda zakazów i nakazów w konfrontacji z atrakcyjnością i popularnością Internetu oraz portali społecznościowych nie przyniesie pożądanego efektu. Stąd też rozwiązaniem może być kompromis w postaci tzw. „zdrowego" korzystania z technologii informatycznej, co oznacza używanie Internetu w wyraźnie określonym celu, przez umiarkowaną ilość czasu, bez poznawczego lub behawioralnego dyskomfortu. Osoby korzystające z sieci w odpowiedni sposób są w stanie rozdzielić komunikację internetową od tej przebiegającej w realnym życiu. Traktują Internet częściej jako narzędzie aniżeli źródło swojej tożsamości. Jednocześnie, ponieważ trudno jest zdefiniować, w którym momencie zakres i częstotliwość korzystania z sieci negatywnie wpływa na zdrowie i funkcjonowanie użytkownika istotne jest, aby internauta sam potrafił określić, w którym momencie jego aktywność w sieci przybiera charakter dezadaptacyjny[166]. Umiejętność ta wymaga jednak świadomości, opartej o wiedzę na temat zagrożeń i możliwości współczesnej technologii informatycznej. Ważne jest więc, aby młodzi ludzie korzystając z wirtualnego

---

[163] D. Boyd: *Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life.* In: *Mc Arthur Foundation on Digital Learning — youth, identity and digital media volume.* Ed. D. Buckingham. Cambridge 2007. Podano za: J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 59—60.

[164] Tamże.

[165] A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 46.

[166] R.A. Davis: *Poznawczo-behawioralny model patologicznego używania Internetu.* W: *Internet a psychologia.* Red. W.J. Paluchowski. Warszawa 2009, s. 383.

świata postępowali z większą ostrożnością, świadomością oraz samoświadomością[167]. Jednak niezbędnym elementem osiągnięcia samodyscypliny w tym zakresie jest gruntowna edukacja dotycząca konsekwencji rewolucji wirtualnej[168].

[167] E. Aboujaoude: *Wirtualna osobowość naszych czasów*…, s. 273.
[168] Tamże, s. 268.

ROZDZIAŁ 2

Zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz

Dynamiczny rozwój nowych technologii sprawia, że ryzyko związane ze społecznym funkcjonowaniem człowieka występuje już nie tylko w świecie realnym, ale coraz częściej także w wirtualnym. W szczególnym stopniu dotyka ono osób w wieku rozwojowym, ponieważ są one podatne na różnego typu opresyjne oddziaływania, a tym samym narażone na negatywne konsekwencje kontaktu z tak zwanymi treściami szkodliwymi[1]. Najbardziej rozbudowaną typologię zagrożeń występujących *online*, odnoszącą się do ludzi młodych, zaproponowano w ramach projektu EU *Kids Online*[2] (patrz: tabela 1.). Typologia ta

Tabela 1. **Kategorie zagrożeń *online* odnoszących się do dzieci i młodzieży**

Adolescent	Kategorie / obszary zagrożeń			
	komercja	agresja	seks	wartości
Odbiorca	docelowy marketing (reklama, spam)	treści prezentujące akty agresji	treści pornograficzne	treści rasistowskie, szerzące nienawiść
Uczestnik	niewłaściwe wykorzystanie danych osobowych śledzenie działań, zbieranie danych)	prześladowanie, *stalking*	*grooming*, nadużycia seksualne ze strony osób nieznajomych	indoktrynacja, perswazja ideologiczna
Ofiara / Sprawca	hazard, naruszenie praw autorskich (piractwo, hackerstwo)	*bullying*, wrogie działania wobec rówieśników	wykorzystanie seksualne, seksting	potencjalnie szkodliwe treści tworzone przez użytkowników

Źródło: Opracowanie własne na podstawie S. Livingstone, G. Mascheroni, E. Staksrud: *Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe*. http://eprints.lse.ac.uk/64470/1/__lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_EU%20Kids%20Online_EU%20Kids%20Online_Developing%20framework%20for%20researching_2015.pdf [dostęp: 12.08.2016].

[1] A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 12—13; por. Z. Polak: *Szkodliwe treści*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*. Red. A. Wrzesień-Gandolfo. Warszawa 2014, s. 98.

[2] S. Livingstone, G. Mascheroni, E. Staksrud: *Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe*. http://eprints.lse.ac.uk/64470/1/__lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_EU%20Kids%20Online EU%20Kids%20Online_Developing%20framework%20for%20researching_2015.pdf [dostęp: 12.08.2016].

jest tym bardziej trafna, że została skonstruowana na podstawie wyników wielu lokalnych projektów badawczych prowadzonych w Europie. Obejmuje ona cztery kategorie zagrożeń, na które narażony jest adolescent korzystający z nowych mediów. Pierwszą z nich stanowią zagrożenia związane z działalnością komercyjną prowadzoną w Internecie — ryzyko to będzie potencjalnie coraz większe, ponieważ reklama kierowana do dzieci i młodzieży ma w sieci znacznie mniej ograniczeń niż w świecie realnym. Drugi obszar związany jest z różnymi aspektami agresji występującej w przestrzeni wirtualnej, zaś trzeci dotyczy treści o charakterze seksualnym prezentowanych *online*. Wreszcie obszar czwarty odnosi się do sfery wartości i nadużyć w jej zakresie występujących w Internecie.

W każdym z wymienionych obszarów młody człowiek może mieć styczność z zagrożeniem jako odbiorca, uczestnik kontaktu i sprawca / ofiara określonego zachowania. Jako odbiorca nastolatek może w sieci zetknąć się z nieodpowiednimi reklamami, napotkać treści agresywne lub mające charakter pornograficzny, może też spotkać się z treściami sprzecznymi z ogólnie przyjętym systemem aksjonormatywnym (np. pochwalającymi rasizm czy nakłaniającymi do nienawiści). W charakterze uczestnika kontaktu adolescent może stać się ofiarą cyberbullyingu, groomingu, molestowania, wyłudzenia prywatnych danych (*skimming* — kradzieże kart kredytowych i/lub tożsamości; *pishing* — wyłudzanie informacji o koncie bankowym własnym lub rodziców), może też zostać nakłoniony do podjęcia zachowań ryzykownych przez osoby wyznające wartości sprzeczne z powszechnie obowiązującymi wartościami (np. ruchy pro-ana, ruchy promujące samookaleczenia itp.). W końcu młody człowiek może stać się ofiarą określonych działań w wymienionych wcześniej obszarach, bądź też ich sprawcą — poprzez popełnianie przestępstw w zakresie prawa autorskiego, hakerstwo, zaangażowanie w hazard internetowy, akty agresji czy nadużycia seksualne, bądź zachowywać się nieodpowiednio pod względem etycznym, np. udostępniając innym treści narażające ich na ryzyko (np. witryny zawierające instrukcje, jak popełnić samobójstwo). Warto zaznaczyć, że u tej samej osoby występuje często równoległe zaangażowanie w kilka problemowych zachowań związanych z korzystaniem z nowych technologii, np. korzystanie z treści pornograficznych i uprawianie hazardu *online*. Jednocześnie czas przebywania w przestrzeni wirtualnej sam w sobie może być zagrożeniem, ponieważ używanie nowych technologii coraz częściej jest rozpatrywane w kategoriach zjawiska uzależniającego[3].

Korzystanie z przestrzeni wirtualnej jest nieuchronnie związane z potencjalnym ryzykiem, które może dotyczyć różnych obszarów aktywności człowieka, nie sposób zatem opisać wszystkich zagrożeń z niego wynikających. Te

[3] J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowanie młodzieży*. Kraków 2012, s. 89—93.

z nich uznane subiektywnie i selektywnie za najistotniejsze z punktu widzenia wychowania i profilaktyki, zostały w dalszej części rozdziału nieco dokładniej scharakteryzowane.

2.1. Uzależnienie od Internetu

Uzależnienie od Internetu (IAD — *Internet Addiction Disorder*) jest zaliczane do tzw. uzależnień behawioralnych, traktowanych jako uzależnienia od popędów. Zachowania popędowe są przy tym podejmowane nie tyle w celu osiągnięcia przyjemności, by zredukować złe samopoczucie i wewnętrzne napięcie[4]. Internetoholizm jest definiowany jako zaburzenie kontroli nawyków niepowodujące intoksykacji, natomiast istotnie pogarszające funkcjonowanie człowieka w sferze społecznej i psychologicznej[5]. Wśród symptomów tego uzależnienia wymienia się: silne zaabsorbowanie Internetem, wzrastającą potrzebę coraz dłuższego przebywania w sieci celem osiągnięcia satysfakcji, powtarzające się nieudane próby kontroli korzystania z Internetu, pojawienie się silnych negatywnych emocji w sytuacji ograniczenia dostępu do Internetu, problemy z organizacją czasu przebywania w sieci, narastające problemy osobiste i społeczne związane z zaabsorbowaniem Internetem oraz manipulowanie otoczeniem społecznym w celu ukrywania własnej aktywności w sieci[6]. Zgodnie ze stanowiskiem Bohdana T. Woronowicza[7], jeśli przebywanie w sieci jest uzasadnione nauką, pracą, czy poszukiwaniem informacji to bez względu na ilość spędzanego w niej czasu nie można mówić o uzależnieniu. Problem zaczyna się, gdy tracimy kontrolę nad czasem oraz sposobem korzystania z Internetu i zaczynamy go używać w celu nagradzania się, odprężenia, czy ucieczki od codzienności, a dzieje się tak często wtedy, gdy tożsamość internetowa staje się ważniejsza od rzeczywistej.

Internetoholizm nie jest jednorodną jednostką nozologiczną. Zgodnie z typologią zaproponowaną przez Kimberly. Young[8] wyodrębnić można pięć podtypów uzależnienia związanego z Internetem:

[4] N. Ogińska-Bulik: *Uzależnienie od czynności. Mit czy rzeczywistość?* Warszawa 2010, s. 9—10.

[5] R. Poprawa: *W pułapce Internetu. Kontrowersje, fakty, mechanizmy*. W: *Nowe media a media tradycyjne. Prasa, reklama, Internet*. Red. M. Jeziński. Toruń 2009, s. 227.

[6] S. Kozak: *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*. Warszawa 2011, s. 115—116.

[7] B.T. Woronowicz: *Bez tajemnic o uzależnieniach i ich leczeniu.* Warszawa 2001, s. 192.

[8] K. Young: *Internet can be as addicting as Alcohol, Drugs and Gambling*. Pittsburgh 1996. Podano za: A. Augustynek: *Uzależnienia komputerowe. Diagnoza, rozpowszechnienie, terapia.* Warszawa 2010, s. 42.

— uzależnienie od sieci internetowej (*net compulsions*),
— socjomanię internetową, tj. uzależnienie od wirtualnych kontaktów społecznych (*cyberrelationship addiction*),
— erotomanię internetową (*cybersexual addiction*),
— przeciążenie informacyjne, tj. przymus pobierania informacji (*information overload*),
— uzależnienie od komputera tj. podejmowania jakichkolwiek czynności z nim związanych (*computer addiction*).

Każdy z wymienionych typów charakteryzuje się odrębnym spektrum zachowań, których wspólnym mianownikiem jest spędzanie coraz większej ilości czasu w sieci, przy jednoczesnym zaniedbywaniu pozasieciowych aktywności.

Rozwój uzależnienia od Internetu jest procesem rozłożonym w czasie. Jak podaje literatura przedmiotu proces ten przebiega w trzech zasadniczych fazach. W pierwszej ma miejsce poznawanie i racjonalne wykorzystywanie Internetu. Użytkownik tylko okazjonalnie loguje się do sieci, a Internet jest dla niego formą rozrywki, służy do pracy, nauki oraz zdobywania potrzebnych informacji. Faza druga jest związana z postępującym uzależnieniem, co przejawia się potrzebą korzystania z sieci coraz dłużej i częściej — internauta traci inne zainteresowania, a kiedy nie może korzystać z Internetu odczuwa przygnębienie i lęk, pojawiają się u niego natrętne myśli na temat Internetu i sny z nim związane. Faza trzecia jest nazywana fazą destrukcji, ponieważ prowadzi do zaniedbywania ważnych czynności rodzinnych, społecznych, zawodowych i rekreacyjnych na rzecz codziennego, wielogodzinnego korzystania z sieci. Internauta zdaje sobie przy tym sprawę z narastania u niego trudności życiowych oraz problemów natury fizycznej i psychicznej, a mimo to kontynuuje destrukcyjne zachowanie[9].

Negatywne skutki nadmiernego zaangażowania w rzeczywistość wirtualną, podobnie jak w przypadku innych uzależnień, mogą dotyczyć sfery psychicznej, somatycznej i społecznej. Najczęściej zalicza się do nich zaburzenia relacji interpersonalnych, izolację społeczną, obniżenie nastroju, zaniedbywanie obowiązków, problemy z koncentracją, utratę zainteresowań, rezygnację z przyjemności, zaburzenia tożsamości, zubożenie języka, zaniedbywanie zdrowia i higieny osobistej, a także dolegliwości somatyczne związane z nieprawidłowym odżywianiem i brakiem ruchu, takie jak kłopoty z kręgosłupem, bóle nadgarstka, postępujący zanik mięśni, pogorszenie wzroku itp. Dodatkowo wskazywane są konsekwencje związane z pojawieniem się trudności finansowych oraz problemów w pracy lub szkole[10].

---

[9] A. Augustynek: *Uzależnienia komputerowe*…, s. 42; por. Tenże: *Jak walczyć z uzależnieniami?* Warszawa 2011, s. 74.

[10] N. Ogińska-Bulik: *Uzależnienie od czynności. Mit czy rzeczywistość?* Warszawa 2010, s. 62; K. Kaliszewska: *Nadmierne używanie Internetu. Charakterystyka psychologiczna*. Poznań 2007, s. 38—39.

Wśród czynników sprzyjających nadmiernemu angażowaniu się w aktywność wirtualną można wyróżnić cechy samego Internetu, takie jak dostępność, anonimowość, (złudna) gwarancja poczucia bezpieczeństwa i uzyskiwania gratyfikacji, jak i właściwości samych użytkowników cyberprzestrzeni. Jak wskazują badania[11], do podmiotowych czynników ryzyka uzależnienia od Internetu należą nieśmiałość, wrażliwość, zahamowanie, wysokim poziom lęku społecznego, niski poziom zasobów osobistych i społecznych, a także podatność na stres i stosowanie mało efektywnych sposobów radzenia sobie z nim. Internet stwarza szansę ucieczki od negatywnych emocji i jednocześnie dostarcza tych pozytywnych, poprawia samopoczucie, wzmacnia samoocenę i podwyższa (czasowo) jakość życia. Niemniej nadmierne korzystanie z sieci zazwyczaj powoduje coraz poważniejsze problemy interpersonalne i pogłębia posiadane deficyty.

2.2. Cyberbullying

W literaturze przedmiotu trudno znaleźć jednoznaczną definicję cyberprzemocy poza dość lakonicznymi twierdzeniami, że jest to przemoc realizowana przy użyciu nowych technologii komunikacyjnych, zwykle Internetu i telefonów komórkowych[12]. Najczęściej cyberbullying jest określany poprzez analogię do tradycyjnego bullyingu (przemocy rówieśniczej), definiowanego jako spectrum celowych i powtarzalnych zachowań agresywnych występujących w danej grupie społecznej, do której należą zarówno sprawcy, jak i ofiara (np. klasa szkolna), ze znaczną nierównowagą sił (przewagą sprawcy nad ofiarą). Należy przy tym zaznaczyć, że w przypadku cyberprzemocy powtarzalność agresji często nie wymaga kolejnych działań sprawcy, ponieważ zazwyczaj wynika z wielokrotnego dostępu wielu osób do raz opublikowanych treści. Podobnie przewagi sprawcy nad ofiarą nie należy rozumieć klasycznie, może ona bowiem być rezultatem anonimowego działania, bądź posiadania wyższych kompetencji medialnych[13].

Z pewnością cyberprzemoc może być realizowana w różnych formach i z wykorzystaniem różnych metod, na które pozwalają nowe technologie.

---

[11] N. Ogińska-Bulik: *Uzależnienie od czynności…*, s. 63—70; por. P. Majchrzak, N. Ogińska-Bulik*: Zachowania ryzykowne związane z cyberprzestrzenią*. W: *Zachowania ryzykowne dzieci i młodzieży*. Red. N. Ogińska-Bulik. Łódź 2006, s. 59—78; K. Kaliszewska: *Zagubieni w sieci — czyli o nadmiernym używaniu zasobów i możliwości używania Internetu*. W: *Oblicza współczesnych uzależnień*. Red. L. Cierpiałkowska. Poznań 2006, s. 107—119.

[12] J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowanie młodzieży*. Kraków 2012, s. 119.

[13] Ł. Wojtasik: *Cyberprzemoc*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów.* Red. A. Wrzesień-Gandolfo. Warszawa 2014, s. 16.

W związku z dynamicznym rozwojem tych technologii lista potencjalnych działań mieszczących się w obszarze cyberprzemocy nie jest zamknięta i prawdopodobnie będzie się zmieniać. Jednak dla uporządkowania faktów i przedstawienia pełniejszej charakterystyki cyberbullyingu poniżej przytoczono jego typologię zaproponowaną przez Robin M. Kowalski, Susan P. Limber i Patricię W. Agatson[14], obejmującą osiem kategorii internetowych aktywności, na które składają się: wojna na obelgi, prześladowanie, oczernianie, podszywanie się, ujawnianie tajemnic, wykluczenie, cybernękanie, *happy slapping*. J. Pyżalski[15] dodał do wymienionych kategorii jeszcze jedną — agresję techniczną.

— **Wojna na obelgi** (*flaming*) to krótka i zaciekła wymiana zdań między dwiema lub kilkoma osobami prowadzona w przestrzeni wirtualnej, przy czym zazwyczaj *flaming* odbywa się w sferze publicznej, takiej jak czatroomy czy grupy dyskusyjne. Pozornie uczestnicy wojny na obelgi są sobie równi, ale tak naprawdę żadna ze stron nie wie kogo druga strona zaangażuje do ataku, a co za tym idzie — czy nie dojdzie do zaburzenia równowagi sił.
— **Prześladowanie** (*harassment*) można zdefiniować jako ciągłe lub powtarzane działania kierowane do konkretnej osoby, które niepokoją tę osobę, denerwują ją bądź sprawiają jej przykrość emocjonalną. Najczęściej cyberprześladowanie przyjmuje formę cyklicznego wysyłania obraźliwych wiadomości. Zazwyczaj ma ono miejsce poprzez prywatne kanały komunikacji, takie jak poczta elektroniczna, ale może też odbywać się w przestrzeni publicznej, na przykład w czatroomach lub w grupach dyskusyjnych. W porównaniu z wojną na obelgi, prześladowanie trwa dłużej i jest działaniem bardziej jednostronnym, w którym można wyraźnie wskazać osobę atakującą. Prześladowanie jest także stosowane przez specyficzną grupę użytkowników Internetu, nazywaną dręczycielami (*grieferami*). Są to osoby przeszkadzające uczestnikom wieloosobowych gier internetowych, a ich głównym celem jest psucie zabawy innym graczom.
— **Oczernianie** (*denigration*) jest związane z przekazywaniem fałszywych i upokarzających informacji na temat drugiej osoby poprzez strony internetowe, pocztę elektroniczną lub komunikatory. Może ono przybierać formę rozsyłania zmodyfikowanych zdjęć, przedstawiających innych w sposób poniżający lub w kontekście seksualnym. Rodzajem oczerniania jest też tworzenie internetowych ksiąg obelg (*slam books*), w których zamieszcza się nazwiska osób np. z danej klasy, pod którymi inni dodają obraźliwe lub złośliwe komentarze.
— W wypadku **podszywania się / kradzieży tożsamości** (*impersonation*) agresor wykorzystuje hasło ofiary i loguje się na jej konto mailowe lub w ko-

[14] R.M. Kowalski, S.P. Limber, P.W. Agatson: *Cyberprzemoc wśród dzieci i młodzieży*. Kraków 2010, s. 53—59; por. J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowanie młodzieży*. Kraków 2012, s. 126—129.

[15] J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 128—129.

munikatorze internetowym, a następnie wysyła z niego obraźliwe i niestosowne wiadomości do innych osób, które są przekonane, że ich nadawcą jest ofiara. Ponadto agresor może zmienić profil ofiary na portalu społecznościowym lub w komunikatorze, umieszczając tam upokarzające treści. W skrajnych przypadkach, osoba podszywająca się publikuje obraźliwe komentarze i uwagi na forach konkretnych grup odbiorców, podając przy tym nazwisko, adres i numer telefonu ofiary, by członkowie grupy mogli ją odnaleźć, co stwarza dla niej zwykle realne zagrożenie.

— **Ujawnianie tajemnic** (*outing*), jak sama nazwa wskazuje, jest związane z upublicznianiem osobistych i często zawstydzających informacji. Dzieje się tak na przykład wtedy, kiedy po otrzymaniu e-maila lub SMS-a zawierającego prywatne treści, ktoś przekazuje go dalej innym.
— **Wykluczenie** (*exclusion*) to wyłączenie kogoś ze społeczności internetowej. Może ono zaistnieć w grupach/środowiskach, do których dostęp jest chroniony hasłem lub przyjąć formę wykasowania z listy kontaktów. Jak dowiedziono, wykluczenie zarówno w świecie *offline*, jak i *online* powoduje pogorszenie samopoczucia i obniżenie samooceny, a dodatkowo osoby doświadczające go w przestrzeni wirtualnej chętniej niż osoby niepoddawane ostracyzmowi dołączają do innych grup internetowych, co może zwiększać prawdopodobieństwo odwetu na grupie pierwotnej.
— **Cybernękanie** (*cyberstalking*) definiuje się w aktach prawnych jako składowy element tradycyjnego stalkingu. Jest ono związane z wykorzystaniem środków komunikacji elektronicznej w celu ciągłego przesyłania do wybranej osoby wiadomości zawierających pogróżki lub treści mające charakter prześladowania. Może też przybierać formę śledzenia aktywności internetowej ofiary. Ta forma agresji często, choć nie zawsze, dotyczy osób, które były wcześniej w bliskiej relacji. Jej konsekwencje dla ofiary traktuje się zwykle jako najpoważniejsze spośród efektów wszystkich rodzajów cyberbullyingu.
— ***Happy slapping*** („radosne okładanie") polega na prowokowaniu lub atakowaniu wybranej osoby i nagrywaniu tego zajścia kamerą w telefonie komórkowym. Następnie takie nagranie jest rozsyłane przez sprawcę za pośrednictwem poczty elektronicznej lub publikowane w sieci. Odmianą *happy slappingu* jest *hopping* (podskakiwanie), polegający na przeprowadzaniu zdecydowanie bardziej brutalnych napaści i publikowaniu dokumentujących je materiałów w Internecie.
— **Agresja techniczna** obejmuje działania sprawcy kierowane nie bezpośrednio przeciwko ofierze, ale przeciwko jej sprzętowi komputerowemu, oprogramowaniu czy infrastrukturze informatycznej, tj. strony internetowe. Polega na włamywaniu się do komputerów innych osób (*hacking*) lub rozsyłaniu wirusów, może też mieć formę tzw. *bombingu*, związanego z automatycznym wysyłaniem do ofiary olbrzymiej ilości poczty elektronicznej blokującej jej

system komputerowy lub wysyłania plików pozwalających agresorowi na łączenie się z komputerem ofiary.

Konsekwencje cyberprzemocy niejednokrotnie wykraczają poza przestrzeń internetową powodując wiele całkowicie realnych cierpień i problemów natury zdrowotnej i psychospołecznej. J. Pyżalski[16] zalicza do nich przede wszystkim: depresję, lęk, negatywne postrzeganie siebie, poczucie samotności, gorsze wyniki w nauce oraz opuszczanie zajęć szkolnych. Chociaż zgodnie z badaniami przytaczanymi w literaturze przedmiotu głównymi cechami Internetu wyzwalającymi zachowania agresywne są anonimowość i dystans, to w przypadku cyberbullyingu ofiary i sprawcy są zwykle rówieśnikami, a nierzadko kolegami z jednej klasy. Niestety, często ofiary cyberprzemocy rezygnują z walki o swoje prawa, co daje sprawcom poczucie bezkarności i powoduje, że formy przemocy stają się jeszcze bardziej wyrafinowane i okrutne[17]. Mimo trudności w wykrywaniu i zwalczaniu tego typu aktywności internetowej, nie ulega wątpliwości, że ryzyko cyberbullyingu jest tym większe, im więcej czasu dana osoba spędza w sieci i im więcej informacji o sobie w niej umieszcza, ponieważ w ten sposób wzrasta prawdopodobieństwo wykorzystania zamieszczonych w Internecie danych w opresyjny sposób.

Aktualny system prawny nie zapewnia w pełni skutecznej ochrony poszkodowanych przed cyberbullyingiem, jednak wybrane regulacje w pewnym zakresie znajdują zastosowanie w przypadkach przemocy *online*. Można przy tym wyróżnić dwie drogi ochrony prawnej: karną i cywilną, co jest ważne ze względu na fakt, że mnogość form działań przemocowych podejmowanych przy użyciu nowych technologii sprawia, iż wykraczają one poza zakres przestępstw zawartych w Kodeksie Karnym. W takich przypadkach możliwe jest zastosowanie przepisów Kodeksu Cywilnego, otwierającego drogę do roszczeń odszkodowawczych[18]. W przypadkach cyberbullyingu mogą zostać wykorzystane następujące przepisy prawne: art. 216 kk (zniewaga), art. 212 kk (zniesławienie), art. 267 i 268a kk (włamanie), art. 190 i 191 kk (groźby), art. 190a kk (nękanie), art. 23 i 24 kc (naruszenie wizerunku dziecka)[19].

---

[16] J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*. Sopot 2011, s. 107.

[17] Tamże, s. 81—89.

[18] Por. J. Podlewska, W. Sobierajska: *Prawna ochrona dzieci przed cyberprzemocą. Analiza przepisów prawnych. Doświadczenia Helpline.org.* W: *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół*. Red. Ł. Wojtasik. Warszawa 2009, s. 45—72.

[19] Ł. Wojtasik: *Cyberprzemoc*…, s. 19.

2.3. Grooming — pedofilia w Internecie

Grooming to uwiedzenie dziecka przez osobę dorosłą w przestrzeni wirtualnej. Zachowanie to zalicza się do pedofilii, za którą uznaje się każde zachowanie osoby dorosłej wobec dziecka, które służy jej podnieceniu i zaspokojeniu własnych potrzeb seksualnych. Sprawcy wyszukują swoje ofiary na czatach, komunikatorach internetowych lub w serwisach społecznościowych, podając najczęściej fałszywe informacje na swój temat. W ten sposób zdobywają zaufanie ofiary, pozyskują jej dane osobowe, a często również wchodzą w posiadanie zdjęć[20].

Nadużycia seksualne *online* mogą mieć różne formy, począwszy od prezentowania dziecku materiałów pornograficznych, pozyskiwania intymnych zdjęć, poprzez zmuszanie do rejestrowania wykonywanych czynności seksualnych, aż po fizyczne wykorzystanie seksualne w trakcie spotkania w świecie realnym. Niezależnie od tego, czy proces uwodzenia w Internecie skończy się bezpośrednim kontaktem z ofiarą, czy nie, to zgodnie z opinią terapeutów, konsekwencjami groomingu są prawie zawsze typowe objawy urazu psychicznego powstałe na skutek wykorzystywania seksualnego. Ofiary wykorzystania odczuwają lęk, są labilne emocjonalnie, przejawiają zaburzenia nastroju, mogą też cierpieć z powodu poczucia winy i bezsilności oraz odczuwać wstyd w związku z tym, co się wydarzyło. Często mają problemy w szkole, wagarują, uciekają z domu, a ich zachowanie cechuje konfliktowość, nieposłuszeństwo wobec dorosłych i agresja w stosunku do rówieśników. Ich agresja może także być kierowana do wewnątrz, przyjmując formę samookaleczeń, prób samobójczych czy stosowania używek[21].

W ramach europejskiego projektu *European Online Grooming Project ROBERT* wyróżniono trzy kategorie sprawców uwodzenia dzieci przez Internet:
— poszukujących bliskości,
— adaptujących się,
— hiperseksualnych.

Osoby zaliczane do poszczególnych kategorii mają nieco inne motywy działania, a także charakteryzują się odmiennymi sposobami wchodzenia w interakcje z ofiarą.

Sprawcy poszukujący bliskości to osoby, które nie miały wcześniej doświadczeń związanych z seksualnym wykorzystywaniem dzieci. Są oni przekonani, że kontakt z młodą osobą jest relacją, na którą obie strony wyraziły zgodę, więc zazwyczaj nie zmieniają swojej tożsamości, ponieważ zależy im,

[20] S. Kozak: *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*. Warszawa 2011, s. 186.

[21] A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 153.

aby ofiara polubiła ich za to, kim są naprawdę. Badania dowiodły, że sprawcy ci spędzali znaczną ilość czasu *online* rozmawiając z ofiarą, zanim doszło do spotkania i w większości przypadków spotkali się z nią, by kontynuować rozwijanie intymnej relacji w przestrzeni realnej.

Sprawcy adaptujący się to osoby zdolne do modyfikowania swojej tożsamości i stylu uwodzenia, zależnie od tego, w jaki sposób prezentuje się ofiara i jak reaguje na ich manipulacje, od czego uzależniają długość procesu uwodzenia. Sprawcy ci, podobnie jak grupa poprzednia, postrzegają ofiarę jako osobę dorosłą i zdolną do podejmowania samodzielnych decyzji. Osoby zaliczane do sprawców adaptujących się w przeszłości zwykle wykorzystywały seksualnie dzieci, mogą też przechowywać na swoich komputerach pornografię dziecięcą.

Sprawcy hiperseksualni to grupa, która bardzo szybko podejmuje tematy seksualne w kontakcie z młodymi osobami, a ich dominujące przekonania pozwalają im dehumanizować ofiarę. Do tej kategorii sprawców zaliczają się kolekcjonerzy pornografii dziecięcej, którzy często kontaktują się z innymi sprawcami, a w sieci mogą używać różnych tożsamości. Osoby zaliczane do tej grupy, rzadziej niż sprawcy z grup poprzednich, spotykają się ze swoimi ofiarami w świecie realnym[22].

Niezależnie od tego, jakie są typowe sposoby zachowania sprawcy, uwodzenie dzieci w Internecie to zazwyczaj proces rozciągnięty w czasie, który może trwać wiele miesięcy. Aby osiągnąć zamierzony cel sprawca najczęściej przejawia zachowania obejmujące 5 kolejnych etapów:
— nawiązanie znajomości z dzieckiem,
— tworzenie relacji z dzieckiem,
— ocena ryzyka odkrycia znajomości,
— ukazanie dziecku wzajemności w relacji,
— dążenie do spotkania[23].

Nawiązanie znajomości z dzieckiem zwykle ma miejsce na czacie lub przez komunikator internetowy. Sprawca początkowo podszywa się pod rówieśników, w tym czasie obserwuje swoją ofiarę i stopniowo oswaja ją z faktem, że jest osobą dorosłą. Na etapie drugim kontakty z dzieckiem stają się coraz dłuższe i bardziej zażyłe. Sprawca interesuje się emocjami i doświadczeniami ofiary, podsyca w niej przekonanie, że inni dorośli jej nie rozumieją, może proponować prezenty, czy wsparcie finansowe. Wszystko po to, by doprowadzić do zacieśnienia więzi między nim a małoletnim. Na trzecim etapie działania uwodziciel sprawdza, czy aktywność dziecka przy komputerze nie jest kontrolowana przez domowników. W tym celu pyta gdzie jest usta-

[22] M. Wojtas: *Uwodzenie dzieci w Internecie i inne niebezpieczne kontakty*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online*…, s. 111—113.

[23] A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 151—152.

wiony komputer, kto z niego korzysta, uczy usuwania historii w przeglądarce itp. Po przejściu na etap czwarty pedofil utwierdza dziecko w przekonaniu, że ich relacje są wyjątkowe. Zapewnia o wzajemnym zaufaniu i jednocześnie przechodzi do rozmów o charakterze seksualnym. Może też zacząć dziecku przesyłać zdjęcia pornograficzne, w ten sposób oswajając je z cyberseksem. Na ostatnim etapie działania pedofil zwykle dąży do spotkania, a jeśli dziecko nie chce się na nie zgodzić, posuwa się do szantażu. Może na przykład grozić, że powiadomi rodziców lub szkołę, do której uczęszcza ofiara o ich znajomości.

Przeważająca część małoletnich ofiar ulega całkowitej manipulacji ze strony sprawców i poddaje się ich działaniom zupełnie nieświadomie. Zdarzają się jednak sytuacje, gdy młodzi ludzie sami poszukują w sieci kontaktów o charakterze seksualnym. W takich przypadkach ofiary mogą nie bronić się przed wykorzystaniem seksualnym. Ostatecznie jednak także te relacje w późniejszych etapach prowadzą do takiego zmanipulowania ofiary, że nie potrafi ona kontrolować tego, w co się angażuje. Czasami mają też miejsce sytuacje skrajne, w których małoletni dopuszczają się prostytucji *online* poprzez sprzedawanie zdjęć czy realizację pokazów dla osób dorosłych. W większości osoby podejmujące tego typu działania to ofiary wcześniejszego wykorzystania seksualnego lub innego rodzaju przemocy, bądź też dzieci z różnych powodów pozbawione opieki, a w związku z tym szczególnie narażone na rozmaite zagrożenia, w tym również internetowe.

Na zakończenie warto zwrócić uwagę, że problem uwodzenia dzieci w przestrzeni wirtualnej jest problemem międzynarodowym, w różny sposób traktowanym przez prawodawstwa poszczególnych państw. Zgodnie z ustawodawstwem polskim, uwodzenie dzieci przez dorosłych sprawców za pośrednictwem Internetu jest przestępstwem ściganym na mocy art. 200a Kodeksu Karnego[24].

2.4. Seksting i cyberpornografia

Jednym z głównych zadań dorastania jest kształtowanie dojrzałej seksualności. Z tego powodu w trakcie procesu dojrzewania wzrasta zainteresowanie seksem, co znajduje wyraz w rozmowach nastolatków i wielu podejmowanych przez nich aktywnościach. W ten sposób młodzi ludzie próbują zrozumieć swoje uczucia związane z seksem i uzyskać nad nimi kontrolę, a coraz częściej stosowaną przez nich metodą radzenia sobie z rosnącymi potrzebami seksualnymi

[24] M. Wojtas: *Uwodzenie dzieci w Internecie*…, s. 115.

jest wykorzystywanie możliwości, jakie stwarzają nowe media[25]. Taką funkcję pełni między innymi stosunkowo nowe zjawisko nazywane sekstingiem.

Termin seksting (ang. *sexting*) powstał z połączenia słów *sex* oraz *texting* i początkowo odnosił się do zjawiska przesyłania między użytkownikami telefonów komórkowych wiadomości tekstowych o charakterze seksualnym. Wraz z rozpowszechnieniem użytkowania telefonów komórkowych z wbudowanym aparatem fotograficznym coraz częstsze zaczęło być również przesyłanie i odbieranie zdjęć oraz filmów z podtekstem seksualnym. W obliczu faktu, że obecnie do przesyłania materiałów o charakterze seksualnym powszechnie wykorzystywane są, oprócz telefonów komórkowych, także inne urządzenia, jak smartfony, tablety czy komputery, to zasadne stało się rozszerzenie definicji zjawiska sekstingu i traktowanie go jako rejestrowanie oraz przesyłanie lub publikowanie materiałów o charakterze seksualnym za pośrednictwem sieci komórkowej lub Internetu[26].

Seksting nie jest zjawiskiem charakterystycznym jedynie dla dzieci i młodzieży, jednak dla tej grupy wiekowej stanowi największe zagrożenie, przede wszystkim dlatego, że ma najpoważniejsze konsekwencje. Problem zaczyna się bowiem wtedy, gdy materiały pozyskane w prywatnych kontaktach przedostaną się do szerszego grona odbiorców, co jest szczególnie prawdopodobne wśród nastolatków, których relacje i związki są z natury mniej trwałe niż w przypadku osób dorosłych, a dodatkowo towarzyszą im duże i zazwyczaj skrajne emocje. Upublicznienie otrzymanych zdjęć jest zwykle podyktowane złością lub chęcią upokorzenia drugiej osoby, a bohaterowie tych materiałów stają się często obiektem kpin i cyberprzemocy ze strony rówieśników, co w szczególnym stopniu dotyka dziewczęta[27].

Wiadomości dostępne w mediach prezentują najbardziej tragiczne w skutkach przypadki sekstingu, jednak z relacji młodzieży wynika, że rejestrowanie i wymiana materiałów o charakterze seksualnym jest dla nich codziennością i często nawet nie uświadamiają sobie możliwych negatywnych konsekwencji związanych z tą aktywnością. Jak wskazują badania brytyjskie[28] adolescenci zapytani o skojarzenia z terminem „seksting" wymieniali znacznie szerszy zakres zachowań niż przyjmuje większość definicji, a wśród nich znalazło się:

---

[25] K. Subrahmanyam, P.M. Greenfield, B. Tynes: *Tworzenie się seksualności i tożsamości w młodzieżowych pogawędkach w Sieci*. W: *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*. Red. W.J. Paluchowski. Warszawa 2009, s. 162.

[26] Ł. Wojtasik: *Seksting*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online*…, s. 91.

[27] A. Andrzejewska*: Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 156—157.

[28] A. Phippen: *Sexting: An Exploration of Practices, Attitudes and Influences*. https://www.nspcc.org.uk/globalassets/documents/research-reports/sexting-exploration-practices-attitudes-influences-report-2012.pdf [dostęp: 15.08.2016].

— proszenie dziewczyn przez chłopców o zdjęcia w staniku, bikini, topless,
— chwalenie się przez chłopców, że mają takie zdjęcia w telefonie,
— przesyłanie za pośrednictwem telefonu lub Internetu wiadomości o charakterze seksualnym,
— negocjowanie propozycji seksualnych w Internecie,
— oglądanie i rozsyłanie pornografii przez telefon,
— publikowanie fotografii o charakterze seksualnym na Facebooku lub w innych serwisach społecznościowych.

Zgodnie z pozyskanymi deklaracjami, seksting realizuje się między młodymi ludźmi już będącymi w związkach, częściej jednak jest elementem nawiązywania relacji, co oznacza, że na podstawie otrzymanego zdjęcia nastolatkowie podejmują decyzję o dalszych kontaktach czy ewentualnym spotkaniu. Jak się okazuje, przesyłanie materiałów o charakterze seksualnym może też być aktywnością wymuszoną, powiązaną z nękaniem, prześladowaniem i innymi formami przemocy rówieśniczej w sieci.

Zarówno wnioski z przytoczonych badań, jak i refleksje innych badaczy problemu wskazują, że mechanizmy leżące u podłoża sekstingu są silnie powiązane z szerszym zjawiskiem nazywanym seksualizacją[29]. Nasycenie współczesnych przekazów medialnych takich jak reklamy, teledyski czy programy dla młodzieży, erotyką i seksem kreuje przekonanie, że normą jest niefrasobliwe podejście do dysponowania własnym ciałem, dehumanizacja relacji seksualnych, koncentracja na zewnętrznym wizerunku i gotowość do krytykowania osób odbiegających od powszechnie promowanych wzorców wyglądu i zachowania, zwłaszcza w kontekście braku rzetelnej edukacji seksualnej[30].

Biorąc pod uwagę polskie rozwiązania prawne należy stwierdzić, że w Kodeksie Karnym nie ma przestępstwa o nazwie seksting, jednak analizując składowe cechy tego zjawiska, można uznać, że jest ono przez polskie prawo karne zakazane, ponieważ wypełnia znamiona kilku przestępstw. Przede wszystkim seksting w ogólnym sensie wypełnia znamiona przestępstwa prezentowania pornografii, ponieważ zgodnie z nowelizacją Kodeksu Karnego (z dnia 26 maja 2014 roku) zakazane jest utrwalanie treści pornograficznych z udziałem małoletniego do 18. roku życia (art. 202 § 4 kk). Ponadto Kodeks zakazuje prezentowania, rozpowszechniania, produkcji, utrwalania, sprowadzania, przechowywania oraz posiadania treści pornograficznych z udziałem małoletniego do 18. roku życia (art. 202 § 3 kk). Dodatkowo karze podlega osoba przechowująca, posiadająca lub uzyskująca dostęp do treści pornograficznych z udziałem małoletniego (art. 202 § 4 kk). Warto przy tym za-

[29] Por. K. Stadnik, A. Wójtewicz: *Anielice czy diablice? Dziewczęta w szponach seksualizacji i agresji w perspektywie socjologicznej*. Warszawa 2009; A. Giddens: *Przemiany intymności. Seksualność, miłość i erotyzm we współczesnych społeczeństwach*. Warszawa 2015.

[30] Por. M. Gigi Durham: *Efekt Lolity. Wizerunek nastolatek we współczesnych mediach*. Warszawa 2010, s. 45, 54.

znaczyć, że w świetle prawa nie ma znaczenia zgoda występującej w materiale osoby, czy też jej stosunek do utrwalania własnego nagiego wizerunku. Odpowiedzialności karnej podlega też osoba, która uzyskała od małoletniego materiały o charakterze seksualnym za pomocą przemocy, groźby bezprawnej lub podstępu (art. 191a kk). Trzeba pamiętać, że osoby poniżej 18. roku życia zaangażowane w seksting nie są zwolnione z odpowiedzialności za swoje czyny — nieletni pomiędzy 13. a 17. rokiem życia odpowiadają za nie przed Sądem Rodzinnym i Nieletnich, a osoby po ukończeniu 17. roku życia — przed Sądem Karnym. W odniesieniu do sekstingu możliwe jest też dochodzenie roszczeń na drodze postępowania cywilnego (odszkodowanie, zadośćuczynienie), ponieważ narusza on podstawowe dobra osobiste człowieka podlegające ochronie prawnej (tj. zdrowie, wolność, cześć, nazwisko lub pseudonim, wizerunek, tajemnica korespondencji)[31].

Wraz z rozwojem możliwości transmisji obrazu w czasie rzeczywistym, pojawiło się także nowe zjawisko, zbliżone charakterem do sekstingu, a mianowicie przeprowadzenie transmisji wideo na żywo za pośrednictwem kamerek internetowych. Transmisje te mogą mieć różną formę. Przede wszystkim mogą odbywać się przez komunikator internetowy przy uczestnictwie dwóch, zazwyczaj znających się osób. Kolejną możliwość stanowią strony internetowe zapewniające anonimowe rozmowy wideo, często z losowo wybranym użytkownikiem usługi. Niektóre z takich stron oferują serwisy umożliwiające użytkownikom prowadzanie transmisji wideo w swoich „wirtualnych pokojach", które mogą grupować kilkunastu widzów. Wreszcie trzecią formą przekazu są wyspecjalizowane serwisy o charakterze seksualnym, w których prezentacja tego typu treści może mieć postać transmisji publicznej lub prywatnej, przeznaczonej dla jednego lub kilku wybranych użytkowników. Serwisy te umożliwiają swoim użytkownikom oferowanie i przyjmowanie płatności w wirtualnej walucie, która następnie może zostać wymieniona na tradycyjną z potrąceniem prowizji dla operatora serwisu[32].

Należy podkreślić, że w obecnym stanie prawnym (na mocy wspomnianego już art. 202 § 3 kk) oglądanie transmisji internetowych o charakterze pornograficznym z udziałem osoby poniżej 18. roku życia jest karalne. Dotyczy to także wideoczatów i transmisji z kamerek wideo[33].

[31] Ł. Wojtasik: *Seksting*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online*…, s. 95.
[32] M. Marańda: *Sekskamerki i czaty wideo*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online*…, s. 87.
[33] Tamże, s. 89.

2.5. Budowanie sieciowej tożsamości a wirtualne znajomości

Badania wskazują, że obraz współczesnej młodzieży jest niespójny. Z jednej strony młodzi ludzie potrafią mobilnie dostosowywać się do szybkich zmian, płynnie poruszają się w cyberprzestrzeni i aktywnie włączają się w wirtualne społeczności. Z drugiej — nie radzą sobie z selektywnym odczytywaniem komunikatów, są bombardowani informacjami, zagubieni i przytłoczeni zarówno realną, jak i wirtualną rzeczywistością. W takich warunkach nie jest im łatwo budować spójną tożsamość, której ukształtowanie jest uznawane za jedno z kluczowych zadań w rozwoju jednostki. Poradzenie sobie z tym zadaniem ma istotne znaczenie dla wielu ważnych funkcji psychicznych, takich jak: autoregulacja, przetwarzanie informacji odnoszących się do Ja, doświadczanie emocji, wyznaczanie celów, spostrzeganie innych czy zachowania podejmowane względem nich[34].

Internet jest środowiskiem stwarzającym doskonałe warunki do eksperymentowania z własną tożsamością, co nie sprzyja jej spójności. Użytkownik może przyznawać się w nim do posiadania dowolnych cech osobowych, a następnie sprawdzać, jak inni reagują na ich przedstawioną konfigurację. Tendencja do ulepszania sieciowej tożsamości będzie tym silniejsza, im bardziej człowiek odczuwa w realnym życiu deficyt zainteresowania, a uwaga uzyskiwana dzięki niej w przestrzeni wirtualnej może silnie uzależniać. Potrzebę bycia zauważonym pozwalają zaspokoić różnego typu strony czy blogi, dające okazję do swobodnej ekspresji i koncentracji na sobie, a także coraz częściej — portale społecznościowe[35]. Kreowanie własnej tożsamości w sieci przybiera czasem postać swoistej gry prowadzonej z innymi uczestnikami komunikacji, w trakcie której jednostka może nie tylko ukrywać pewne informacje, ale też rozmyślne je fałszować[36]. Takie postępowanie jest o tyle niebezpieczne, że zazwyczaj utrwala nieprawidłowe sposoby funkcjonowania społecznego oparte na manipulacji i utrudnia osiągnięcie dojrzałości powodując zatrzymanie rozwoju tożsamości w fazie moratorium[37].

Z drugiej strony, komunikacja za pośrednictwem Internetu depersonalizuje związki i zubaża charakter interakcji. Mimo zalet związanych z szybkością czy łatwością pokonywania barier przestrzennych, kontakt wirtualny nie może zastąpić interakcji twarzą w twarz, w której mowa ciała, mimika i gesty pomagają w ekspresji emocji[38]. Zatem nadużywanie nowych form komunikacji *online*

[34] H. Krauze-Sikorska, M. Klichowski: *Świat Digital Natives. Młodzież w poszukiwaniu siebie i innych.* Poznań 2013, s. 82—83.

[35] A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 27.

[36] P. Wallace: *Psychologia Internetu*. Poznań 2005, s. 42.

[37] A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 29.

[38] P. Wallace: *Psychologia Internetu*. Poznań 2005, s. 25—28.

w dłuższej perspektywie stwarza ryzyko odhumanizowania związków międzyludzkich. Zagrożenie depersonalizacją w sieci jest tym większe, im bardziej przekonanie o anonimowości ośmiela nas do podejmowania nieskrępowanego zachowania czy wypowiadania pochopnych opinii, a co za tym idzie — nasze umiejętności społeczne i orientacja na innych zaczynają nam się wydawać mniej ważne niż w relacjach *offline*. W efekcie w świecie wirtualnym jesteśmy mniej skłonni do kompromisów i łatwiej stajemy się agresywni. Częściej też lekceważymy innych, na przykład poprzez przerywanie interakcji z drugą osobą w dowolnym momencie, co wydaje nam się niedopuszczalne w realnej rzeczywistości[39]. W tym kontekście Sherry Turkle[40] podkreśla, że młodzi ludzie wykazują tendencję do pielęgnowania przyjaźni na portalach społecznościowych, jednocześnie nie mając pewności, czy faktycznie posiadają grono przyjaciół. Komunikują się przez cały dzień, a później zastanawiają się, czy rzeczywiście udało im się z kimś porozumieć. Ich cyfrowe znajomości, w których dominują emotikony i bezrefleksyjne odpowiedzi, sprawiają, że zaczynają mieć mniejsze oczekiwania wobec bliskich związków i są przygotowani na kontakty, których dominującą cechą stanie się powierzchowność relacji.

W silnej tendencji do budowania internetowych znajomości można odnaleźć kilka rodzajów powiązanych ze sobą motywacji. Pierwszym z nich jest motywacja afiliacyjna, skłaniająca do poszukiwania towarzystwa i aprobaty innych. Dorastający chcą spędzać czas z innymi, pragną słuchać i być słuchani, a przede wszystkim — chcą być lubiani, ponieważ na podstawie informacji zwrotnych otrzymywanych od internetowej publiczności budują swoją samoocenę i poczucie własnej wartości. Tragedią dla nich zatem stają się negatywne komentarze czy ignorowanie ich profilu na portalu społecznościowym[41]. Drugim rodzajem motywacji jest tendencja do dominacji, związana z chęcią bycia podziwianym, poważanym i postrzeganym w roli lidera. Tym samym sposób, w jaki jednostka prezentuje się innym jest niezwykle ważny dla jej wyobrażeń o tym, w jaki sposób jest postrzegana przez otoczenie. Wreszcie trzecią, szczególnie istotną w okresie adolescencji, jest motywacja seksualna, związana z potrzebą bycia atrakcyjnym, wzbudzającym zainteresowanie i pożądanie. Przestrzeń wirtualna jest kuszącym obszarem zaspokajania tej potrzeby, ponieważ relacje *offline* wymagają rzeczywistych interakcji, znacznie trudniejszych w nawiązywaniu i podtrzymywaniu. Młodzież często zapomina jednak, że wirtualne romantyczne związki różnią się od tych realnych. Jak zauważa Hanna

[39] B. Maj: *Internet a system wartości współczesnego człowieka*. W: *Oblicza Internetu: Internet a globalne społeczeństwo informacyjne*. Red. M. Sokołowski. Elbląg 2005, s. 269—270.

[40] S. Turkle: *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem.* Kraków 2013, s. 40.

[41] Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży. W niewoli władzy i wolności*. Kraków 2013, s. 243—244.

Krauze-Sikorska[42], podczas gdy dla tych drugich zjawiskiem charakterystycznym jest tzw. aureola atrakcyjności, co oznacza, że osobie uważanej za piękną z góry przypisuje się pozytywne cechy, to dla tych pierwszych typowa jest tzw. aureola osobowości, oznaczająca, że „osobie, u której zauważa się jakąś pozytywną cechę osobowości, przypisuje się inne dobre cechy, czasem związane nawet z wyglądem zewnętrznym"[43]. W konsekwencji flirt i tworzenie związków w przestrzeni cyfrowej są ściśle powiązane z oczekiwaniami i idealizacją, a atrakcyjność drugiej osoby jest wypadkową wyobraźni, interaktywności, dostępności spotkań i anonimowości.

Ucieczka w świat wirtualnych znajomości, zawęża zwykle obszar rzeczywistej partycypacji społecznej jednostki i ogranicza częstotliwość kontaktów ze środowiskiem bezpośrednim. Tymczasem jak wskazują badania, co trzeci użytkownik sieci przyznaje, że Internet stanowi dla niego miejsce ucieczki od rzeczywistości. Stwarza to ryzyko stałego równoległego funkcjonowania w dwóch wymiarach, przy czym cyfrowy świat często wydaje się łatwiejszy i bardziej pociągający[44].

*

Opisane wyżej prawidłowości związane z rozwojem technologii oraz przenikaniem się świata *online* i *offline* stawiają przed dorosłymi nowe wyzwanie, jakim jest konieczność przygotowania młodych ludzi do sprawnego i bezpiecznego korzystania z nowych mediów. Kształtowanie umiejętności właściwego posługiwania się współczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi jest ważnym zadaniem dzisiejszej edukacji, ponieważ młodzi użytkownicy Internetu często nie mają świadomości zagrożeń w nim występujących i nie zawsze dobrze radzą sobie w sytuacji ryzyka. Wskazuje to potrzebę podejmowania działań zmierzających do podniesienia u dzieci i młodzieży poziomu kompetencji w tym zakresie, obejmujących rozwijanie umiejętności bezpiecznego poruszania się w świecie nowych technologii[45]. W tym kontekście warto zwrócić uwagę na koncepcję *resilience*, która z założenia odnosi się do czynników zwiększających zdolność do skutecznego radzenia sobie z zagrożeniami zewnętrznymi oraz towarzyszącymi im obciążeniami wewnętrznymi (*vulnerabilities*) w świecie realnym, ale może też z powodzeniem być wykorzystana w zapobieganiu zagrożeniom pojawiającym się w przestrzeni wirtualnej. W koncepcji tej wyodrębniono trzy obszary zapewniające dorastającym ochronę przed ryzykiem. Pierwszy z nich to otoczenie społeczne dostarczające mło-

[42] H. Krauze-Sikorska, M. Klichowski: *Świat Digital Natives. Młodzież w poszukiwaniu siebie i innych*. Poznań 2013, s. 93.

[43] Por. A. Ben-Ze'ev: *Miłość w sieci. Internet i emocje*. Poznań 2005, s. 190.

[44] A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 30—31.

[45] A. Wrońska: *Profilaktyka i reagowanie*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online*…, s. 123.

demu człowiekowi wsparcia i uznania oraz kształtujące poczucie wewnętrznej kontroli nad zdarzeniami. Obszar drugi stanowi wspierające środowisko rodzinne, w którym poszczególne jednostki łączy silna więź emocjonalna. Wreszcie obszar trzeci to zmienne osobowościowe, takie jak sprawność poznawcza, poprawne style komunikowania się z innymi oraz inne umiejętności interpersonalne[46]. Jak dowiedziono[47], wymienione czynniki w znacznym stopniu zwiększają odporność młodych ludzi i mogą łagodzić negatywne wpływy globalne, wydaje się zatem, że warto na nie zwrócić uwagę także w procesie szeroko pojętej edukacji medialnej.

---

[46] J.J. McWhirter i wsp.: *Zagrożona młodzież*. Warszawa 2005, s. 137—141.

[47] N. Ogińska-Bulik: *Szkoła jako środowisko kształtowania psychologicznych zasobów jednostki chroniących przed podejmowaniem zachowań ryzykownych — rola prężności*. W: *Szkoła jako środowisko edukacji zdrowotnej*. Red. D. Bilski. Łódź 2010, s. 21—33.

ROZDZIAŁ 3

Adolescencja – między dzieciństwem a dorosłością

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz

Podmiotem badań prezentowanych w dalszej części publikacji są osoby w bardzo specyficznym okresie rozwojowym, mianowicie w okresie dorastania, nazywanym też okresem adolescencji. Ten etap rozwoju jest na tyle trudny, że sam w sobie może stać się przyczyną problemów czy dysfunkcji, o czym często nie wiedzą rodzice i opiekunowie. Z tego względu zdecydowano się poświęcić mu osobny rozdział niniejszego opracowania i opisać prawidłowości rozwojowe dotyczące indywidualnej oraz społecznej sfery funkcjonowania adolescentów.

W literaturze przedmiotu można odnaleźć opinie, że dojrzewanie, czyli ostatni etap dzieciństwa, odgrywa w życiu człowieka podobną rolę, co narodziny. Dzieje się tak, ponieważ okres ten ma nas przeprowadzić z dzieciństwa do dorosłości. Sam termin adolescencja (łac. *adolescere*) oznacza zbliżanie się do pełnej dojrzałości. Przyjmuje się, że proces dojrzewania zaczyna się w 10—12. roku życia i kończy około 18—20. roku życia, trzeba jednak pamiętać o pewnej umowności tych ram, ponieważ w praktyce pełnia dojrzałości uzyskiwana jest niejednokrotnie nawet powyżej 30. roku życia[1].

Zadania rozwojowe przypadające na okres dorastania wynikają zarówno z dojrzewania organizmu, jak i z wymagań stawianych jednostce przez otoczenie. Zdaniem Roberta J. Havighursta[2] można do nich zaliczyć:

— osiągnięcie bardziej dojrzałych więzi z rówieśnikami,
— ukształtowanie roli właściwej dla danej płci,
— zaakceptowanie własnego wyglądu i ochronę organizmu,
— separację, czyli osiągnięcie niezależności uczuciowej od rodziców / innych dorosłych,
— uzyskanie niezależności ekonomicznej,
— wybór drogi zawodowej,
— przygotowanie się do założenia rodziny,
— rozwój zachowania akceptowanego społecznie.

---

[1] J. Wycisk, B. Ziółkowska: *Młodzież przeciwko sobie. Zaburzenia odżywiania i samouszkodzenia — jak pomóc nastolatkom w szkole.* Warszawa 2010, s. 15.

[2] R.J. Havighurst: *Developmental Tasks and Education.* New York 1993. Tłumaczenie, jeżeli nie podano inaczej, K.B.-S.

Dokładna analiza wymienionych zadań pozwala dostrzec, że można wśród nich wyróżnić trzy kategorie. Pierwsza z nich odnosi się do sfery somatycznej i jest związana z odkryciem i zaakceptowaniem własnej cielesności oraz płciowości. Nie jest to zadanie łatwe, ponieważ ciało w omawianym okresie radykalnie się zmienia, co może generować poczucie utraty kontroli nad tym, co dzieje się w obszarze cielesności. Ponadto postępujące zmiany często stoją w sprzeczności z kulturowo narzuconym wizerunkiem ciała, dodatkowo utrudniając jego pełną akceptację, zwłaszcza w zakresie fizjologii związanej z przynależnością do płci. Druga kategoria zadań rozwojowych specyficznych dla okresu adolescencji dotyczy sfery funkcjonowania społecznego i jest powiązana z koniecznością separacji, czyli uzyskania emocjonalnej niezależności od rodziców i innych opiekunów, po to, by w przyszłości w satysfakcjonujący sposób odnaleźć się wśród ludzi poza rodziną, a także budować związek partnerski i w dalszej perspektywie — założyć rodzinę. Wreszcie trzecia kategoria zadań związana jest z przygotowaniem się do funkcjonowania w wymiarze publicznym, co wymaga posiadania dojrzałego systemu wartości i norm etycznych. W tym zakresie źródłami inspiracji dla nastolatków mogą stać się zarówno autorytety moralne, jak i osoby z jakiegoś powodu atrakcyjne, ale postępujące sprzecznie z ogólnie przyjętym systemem aksjonormatywnym[3].

Realizacja omówionych zadań nie jest łatwa, co sprawia, że za charakterystyczną cechę okresu adolescencji uznaje się jego sensytywność, rozumianą jako czułość i zdolność do odczuwania wrażeń, a nawet przeczulenie i nadwrażliwość. Sensytywność ta może warunkować siłę i rozwój potencjału tkwiącego w jednostce, ale mogą też wynikać z niej pewne zagrożenia związane z faktem, że młodzież w okresie dojrzewania staje się szczególnie podatna na działanie rozmaitych czynników ryzyka (pojawiających się coraz częściej także w przestrzeni wirtualnej), a skutkiem ich działania może być wystąpienie objawów zaburzenia czy dysfunkcji, zwłaszcza przy braku wsparcia ze strony rodziców / opiekunów i/lub pozytywnej grupy odniesienia[4].

[3] A. Brzezińska, K. Appelt, B. Ziółkowska: *Psychologia rozwoju człowieka*. W: *Psychologia. Podręcznik akademicki*. Red. D. Doliński, J. Strelau. Gdańsk 2008, s. 235; por. E. Wysocka: *Doświadczanie życia w młodości — problemy, kryzysy i strategie ich rozwiązywania*. Katowice 2010, s. 50—52.

[4] M. Bardziejewska: *Okres dorastania. Jak rozpoznać potencjał nastolatków?* W: *Psychologiczne portrety człowieka. Praktyczna psychologia rozwojowa*. Red. A.I. Brzezińska. Gdańsk 2015, s. 350.

3.1. Prawidłowości rozwojowe w okresie adolescencji — wybrane zagadnienia

Jak już wspomniano, w okresie adolescencji w organizmie młodego człowieka zachodzą zmiany biologiczne, a także zmiany w sferze afektywnej, intelektualnej i społecznej, dzięki którym przygotowuje się on do wypełniania zadań rozwojowych oraz podjęcia ról społecznych charakterystycznych dla okresu dorosłości. Ze względu na złożoność zachodzących zmian dojrzewanie nie jest procesem jednorodnym, a okres adolescencji można podzielić na dwa zasadnicze etapy: wczesne dorastanie, w którym przeważają zmiany biologiczne oraz późne dorastanie, dla którego typowe są przede wszystkim zmiany psychospołeczne. Między wymienionymi etapami nie ma wyraźnej granicy, ale przyjmuje się, że umowna cezura przypada na 16—17. rok życia[5], zatem osoby w wieku gimnazjalnym, będące podmiotem przeprowadzonych badań, znajdują się jeszcze na etapie wczesnego dorastania. By dokładniej przybliżyć charakter zmian zachodzących w okresie dojrzewania, a zwłaszcza na jego wczesnym etapie, poniżej zamieszczono ich syntetyczny opis.

Zmiany w sferze somatycznej

Głównym celem pokwitania jest uzyskanie dojrzałości płciowej i ustalenie proporcji ciała typowych dla dorosłej sylwetki. Zapowiedzi pokwitania pojawiają się około 10—11. roku życia, a w jego zasadniczym przebiegu można wyróżnić trzy fazy: przedpokwitaniową (10—12 lat), pokwitania właściwego (12—14 lat) i młodzieńczą (14—16 lat). Mimo, że widoczne zmiany w obrębie ciała są zazwyczaj pierwszym sygnałem dla osób dorastających i ich otoczenia, że rozpoczęło się dojrzewanie, to jednak przemiany fizjologiczne w organizmie zaczynają się dużo wcześniej, niż można to zauważyć. Dokładnie rozpoczynają się one wtedy, gdy podwzgórze w mózgu zaczyna wysyłać sygnały do szyszynki nakazujące jej uwalnianie hormonów zwanych gonadotropinami. Hormony te pobudzają gonady, czyli jajniki u dziewcząt i jądra u chłopców, do przyspieszenia produkcji estrogenu w przypadku dziewcząt i testosteronu w przypadku chłopców. W efekcie poziom tych hormonów wzrasta w ich organizmie od czasu dzieciństwa odpowiednio 6-krotnie i 20-krotnie.

---

[5] J. Wycisk, B. Ziółkowska: *Młodzież przeciwko sobie. Zaburzenia odżywiania i samouszkodzenia — jak pomóc nastolatkom w szkole*. Warszawa 2010, s. 21; por. M. Orwid, J. Bomba, H. Rzońca: *Zaburzenia zdrowia psychicznego w okresie młodzieńczym, postępowanie, profilaktyka, błędy w postępowaniu*. W: *Medycyna wieku młodzieńczego. Zaburzenia i choroby nabyte, metody prewencji*. Red. M. Rybakowa. Kraków 2004, s. 117.

Możliwe do zaobserwowania przemiany organizmu rozpoczynają się od tzw. skoku pokwitaniowego, czyli szybkiego wzrostu ciała. U chłopców występuje on między 12. a 15. rokiem życia, powodując wzrost ciała o około 20 cm i przyrost wagi o około 20 kg. U dziewcząt proces ten może przebiegać nawet 2 lata wcześniej, trwa krócej i jest mniej nasilony, niż u chłopców. Skok pokwitaniowy najbardziej widoczny jest w obrębie układu kostnego i mięśniowego, ale dotyczy też pozostałych części ciała[6]. Zewnętrzne zmiany wyglądu poprzedzone są zmianami bardziej dyskretnymi, takimi jak rozwój układów i narządów wewnętrznych oraz narządów zewnętrznych niedostępnych w bezpośredniej obserwacji dla osób postronnych (piersi, srom, członek, jądra)[7].

Niedługo po zakończeniu skoku pokwitaniowego organizm zyskuje dojrzałość płciową. U dziewcząt jej zapowiedzią jest menstruacja, choć często po pierwszej miesiączce do około roku może występować okres bezpłodności. U chłopców pierwszym sygnałem dojrzałości seksualnej może być obecność spermy w moczu, ale zasadniczo jest nim wystąpienie wytrysku nasienia, który zazwyczaj ma miejsce podczas snu. Zdeterminowane dojrzewaniem zmiany w obrębie ciała występują w indywidualnym tempie, ale zawsze w tej samej kolejności. Co prawda największe zmiany dotyczą narządów płciowych, ale w istocie zmienia się niemal każdy organ, z wyjątkiem mózgu, który się nie rozrasta, ale ulega zróżnicowaniu funkcjonalnemu.

Warto zaznaczyć, że współcześnie procesów fizjologicznych zachodzących w okresie adolescencji nie traktuje się jako izolowanych od wpływów psychicznych i społecznych — przyjmuje się, że zarówno psychika, jak i środowisko społeczne nadają określone znaczenie przemianom fizjologicznym, determinując indywidualny sposób przeżywania okresu dojrzewania[8]. Nie ulega jednak wątpliwości, że zmiany zachodzące w ciele nastolatka są rewolucyjne i same w sobie mogą stać się przyczyną trudności w zakresie funkcjonowania i adaptacji młodego człowieka.

Zmiany w sferze psychicznej

Gwałtowny rozwój psychiki w okresie adolescencji ujawnia się w obszarze afektywnym, związanym ze sposobem reagowania emocjonalnego, w obszarze poznawczym dotyczącym sposobu myślenia, a także w zakresie moralności.

Jeśli chodzi o sposób funkcjonowania nastolatka w sferze afektywnej to przede wszystkim należy zwrócić uwagę na fakt, że dostrzegane przez niego

[6] I. Obuchowska: *Adolescencja*. W: *Psychologia rozwoju człowieka*. T. 2. Red. B. Harwas-Napierała, J. Trempała. Warszawa 2011, s. 167; por. D.G. Myers: *Psychologia*. Poznań 2003, s. 153—155.

[7] Tamże; por. D. Boyd, H. Bee: *Psychologia rozwoju człowieka*. Poznań 2008.

[8] I. Obuchowska: *Adolescencja*…, s. 167—170.

zmiany w wyglądzie i czynnościach ciała wpływają na jego wizerunek ciała i związane z nim emocje. Niekiedy zachodzące zmiany mogą być źródłem radości, zwykle jednak u dorastających dominują uczucia ambiwalentne lub negatywne. Dzieje się tak, ponieważ młody człowiek konfrontuje spostrzegany obraz samego siebie z wyidealizowanymi normami kulturowymi dotyczącymi wyglądu i sprawności („Ja" realne vs. „Ja" idealne), a porównania te nie wypadają najczęściej korzystnie, co nie pozostaje bez wpływu na jego samoocenę. Jak wykazano w badaniach[9], adolescenci, którzy postrzegali swój wygląd jako odmienny od stereotypu kulturowego, mieli wyraźnie obniżoną samoocenę, a właściwości fizyczne były przez nich traktowane jako ważniejsze od intelektualnych i społecznych, co jednak ulegało zmianie w późniejszych latach adolescencji.

Zmiany sposobu reagowania emocjonalnego występujące w okresie dorastania nie są związane jedynie z modyfikacjami w zakresie wizerunku ciała — ich podłoże stanowią też procesy neurohormonalne zachodzące w organizmie. Procesy te przyczyniają się do występowania zwiększonego pobudzenia emocjonalnego oraz labilności emocjonalnej. Ponadto u wielu dorastających nasila się lękliwość, a szczególnie częste są lęki społeczne związane z niepowodzeniem czy ekspozycją społeczną. Charakterystyczna dla adolescentów jest też ambiwalencja uczuć polegająca na niemal równoczesnym przeżywaniu emocji przeciwstawnych, zwiększona depresyjność oraz nieadekwatność reakcji emocjonalnych w odniesieniu do siły bodźca.

W sferze poznawczej, zgodnie z koncepcją Jeana Piageta[10], ma miejsce przejście ze stadium operacji konkretnych do stadium operacji formalnych, co sprawia, że młody człowiek zaczyna myśleć bardziej logicznie, a jednocześnie mniej egocentrycznie, zyskuje też zdolność myślenia abstrakcyjnego. W konsekwencji otwartość i poszukiwanie racjonalnych wyjaśnień łączą się u dorastających z krytycyzmem, często powiązanym z odrzuceniem dotychczasowych autorytetów. Adolescenci zaczynają posługiwać się ironią i metaforą, a dzięki myśleniu refleksyjnemu potrafią przewidywać konsekwencje swoich działań[11]. Z rozwojem poznawczym powiązany jest też rozwój myślenia moralnego, opisywanego przez Lawrence'a Kohlberga[12] jako rodzaj rozumowania, które pojawia się w rozważaniach nad dobrem i złem. Zgodnie z tą koncepcją, rozwijając

---

[9] Por. A. Brytek-Matera: *Obraz ciała — obraz siebie. Wizerunek własnego ciała w ujęciu psychospołecznym*. Warszawa 2008, s. 131—140.

[10] J. Piaget: *Studia z psychologii dziecka*. Warszawa 2006.

[11] Choć, jak wskazują badania, część młodzieży i dorosłych nigdy nie osiąga stadium rozumowania na poziomie operacji formalnych, patrz: D.G. Myers: *Psychologia*. Poznań 2003, s. 155.

[12] L. Kohlberg: *Moral stages and moralization. The cognitive — developmental approach*. In: *Moral development and behavior: Theory, research and social issues*. Red. T. Likona. New York 1976; cyt. za: R. Vasta, M.M. Haith, S.A. Miller: *Psychologia dziecka*. Tłum. A. Piotrowska. Warszawa 2004, s. 485—486.

się intelektualnie młody człowiek przechodzi przez trzy poziomy myślenia moralnego — prekonwencjonalny, konwencjonalny i postkonwencjonalny — zaczynając od upraszczającego myślenia konkretnego i stopniowo dochodząc do rozumowania bardziej abstrakcyjnego i ścisłego (patrz: tabela 2.).

Dodatkowo u dorastających zaczynają szybciej przebiegać procesy informacyjne — ich spostrzeżenia zaczynają być bardziej dokładne, wielostronne i ukierunkowane, obok uwagi mimowolnej rozwija się u nich uwaga dowolna, tak samo jak pamięć dowolna i logiczna. Ponadto adolescenci potrafią coraz lepiej prowadzić tzw. monitoring kognitywny, czyli obserwować i analizować aktywność własnego umysłu, co sprzyja tworzeniu koncepcji samego siebie i budowaniu tożsamości[13].

Rozwój afektywny i poznawczy dorastających nie przebiega niezależnie od środowiska i jest ściśle powiązany z ilością występujących w nim czynników stymulujących. Oczywiście niezwykle istotne w tym zakresie są relacje społeczne w jakie wchodzi nastolatek, ale należy pamiętać, że współcześnie świat wirtualny jest także elementem środowiska wychowawczego i to czy stanie się on stymulatorem czy inhibitorem rozwoju, zależeć będzie od sposobu, w jaki się z niego korzysta.

Tabela 2. **Poziomy rozumowania moralnego według L. Kohlberga**

Poziom	Charakterystyka
Moralność prekonwencjonalna: do około 9. roku życia	Większość dzieci wykazuje moralność opartą na własnym interesie — są posłuszne, aby uniknąć kary lub otrzymać nagrodę.
Moralność konwencjonalna: wczesny okres adolescencji	Umiejąc przyjąć punkt widzenia innych młodzi ludzie aprobują postępowanie, które spotyka się z aprobatą społeczną lub podtrzymuje określony porządek społeczny.
Moralność postkonwencjonalna*: przejawiana przez osoby, u których rozwinęło się myślenie abstrakcyjne na etapie operacji formalnych	Moralność jest zgodna z ogólnie przyjętymi prawami człowieka lub z tym, co indywidualnie uważamy za podstawowe zasady moralne.

* Poziom postkonwencjonalny występuje głównie w europejskiej i północnoamerykańskiej klasie średniej, ceniącej indywidualizm i dającej pierwszeństwo własnym interesom bardziej niż celom grupowym, por. D.G. Myers: *Psychologia.* Poznań 2003, s. 158.

Źródło: Opracowanie własne na podstawie R. Vasta, M.M. Haith, S.A. Miller: *Psychologia dziecka*, Warszawa 2004, s. 485—486; D.G. Myers: *Psychologia*. Poznań 2003, s. 157.

[13] I. Obuchowska: *Adolescencja…*, s. 172—175; por. D. Boyd, H. Bee: *Psychologia rozwoju człowieka*. Poznań 2008.

Zmiany w sferze społecznej

Rozwój społeczny w okresie dorastania zmierza do osiągania coraz wyższego poziomu społecznej dojrzałości, a jego wyznacznikiem są przemiany w relacjach interpersonalnych dorastających. Zmiany społecznego funkcjonowania adolescentów widoczne są w ich relacjach z rodzicami, nauczycielami i rówieśnikami.

W obszarze relacji z dorosłymi dorastający stają się zwykle bardziej zamknięci, niż byli w dzieciństwie, natomiast dorośli często nie radzą sobie z uznaniem autonomii dorastających, nie wierzą w ich odpowiedzialność, obawiają się negatywnego wpływu rówieśników, w efekcie czego postępują wobec nich niekonsekwentnie lub ograniczają ich swobodę. Staje się to źródłem licznych konfliktów, zwłaszcza na początku okresu dorastania. Konflikty te przyczyniają się do uruchomienia procesu separacji, czyli uniezależniania się od dorosłych opiekunów, nie są one jednak tak częste i głębokie jak zwykło się przypuszczać. W rodzinach częściej występują konflikty z synami niż z córkami, ponieważ chłopcy dojrzewają bardziej burzliwie, w wielu badaniach wykazano jednak, że pomimo konfliktów między dorastającymi a rodzicami utrzymuje się zazwyczaj pozytywna więź. Empirycznie potwierdzono też wpływ rodziców na identyfikację adolescentów z własną płcią[14].

W zakresie relacji rówieśniczych ma miejsce intensyfikacja i wzrost częstotliwości kontaktów, z uwagi na fakt, że definiowanie siebie jako członka jednej lub kilku grup rówieśniczych pomaga formować i wzmacniać tożsamość nastolatka. W początkowej fazie okresu dorastania grupa rówieśnicza staje się najważniejszym wyznacznikiem rozwoju, a młodzi ludzie niezwykle intensywnie manifestują swoją przynależność do niej — podobnie się ubierają, zachowują się w zbliżony sposób, mówią językiem charakterystycznym dla grupy. Rówieśnicy stają się dla nastolatka istotnym źródłem informacji zwrotnych, akceptacji, wsparcia i poczucia bezpieczeństwa. Z tego względu adolescenci niejednokrotnie prezentują nasilony konformizm w stosunku do grupy, przejawiający się podporządkowaniem gotowym wzorom i schematom postępowania oraz dostosowywaniem się do opinii większości (przy czym należy pamiętać, że całkowite podporządkowanie się grupie ma zazwyczaj charakter zastępczy i kompensacyjny). Jeśli istnieje konflikt między normami proponowanymi przez dorosłych i grupę, dorastający najprawdopodobniej opowie się za zasadami wyznawanymi przez grupę. Bywa, że adolescenci ustalają tzw. „sfery wpływów" — w jednych podporządkowują się dorosłym, w drugich rówieśnikom, podlegając tym samym dwóm systemom normatywnym i dostosowując do nich swoje zachowanie.

Grupa rówieśnicza może wywierać zarówno pozytywny, jak i negatywny wpływ na adolescenta. Do wpływów pozytywnych zalicza się stabilizację osobowości, wzmocnienie poczucia własnej wartości, zapewnienie bezpieczeństwa

[14] I. Obuchowska: *Adolescencja*…, s. 178—179.

emocjonalnego, a czasem również fizycznego, określenie standardów zachowania oraz rozwijanie kompetencji społecznych. Wpływy negatywne mogą być związane z wyzwalaniem niechęci do innych, agresją wobec potencjalnych wrogów czy przejmowaniem aspołecznych / ryzykownych norm i zachowań[15]. Z całą pewnością jednak, dopiero gdy dorastający poczują się pewnie w grupie rówieśniczej, będą wyrażać gotowość do indywidualnych spotkań z płcią przeciwną i wchodzenia w związki intymne. Związki te w fazie wczesnej adolescencji określa się jako preintymne, ponieważ są one burzliwe, nietrwałe i podlegają rozmaitym czynnikom zakłócającym, bezsprzecznie jednak przygotowują one dorastających do dojrzałych relacji partnerskich. Przeżywane przez nich emocjonalne uniesienia i rozczarowania, przy odpowiednim wsparciu rodziców i przyjaciół, stają się istotnym doświadczeniem przy budowaniu późniejszych trwałych związków[16].

Biorąc pod uwagę zadania socjalizacji trzeba przyjąć, że grupa rówieśnicza nie może zastąpić rodziny, z uwagi na fakt, że jej wpływ nie trwa tak długo i jest bardziej powierzchowny. Jednak z punktu widzenia rozwojowego znaczenie grupy jest bardzo ważne, ponieważ stosunki w niej panujące stanowią swego rodzaju prototyp dla późniejszych relacji międzyludzkich, zarówno w sferze emocjonalnej, poznawczej, jak i seksualnej[17].

3.2. Kryzys adolescencyjny

Ze względu na ogromną ilość zadań i zachodzących zmian, okres dorastania utożsamiany jest ze specyficznym kryzysem rozwojowym, czyli kryzysem tożsamości, którego rozwiązanie decyduje o perspektywie dalszego życia, ponieważ określenie siebie i własnych dążeń determinuje przyszłość jednostki. Zgodnie z koncepcją Caplana[18] każda sytuacja kryzysu wywołuje stany podobne do zaburzeń nerwicowych, ustępujące w momencie zreorganizowania mechanizmów przystosowawczych i przywrócenia homeostazy. Rozwiązanie kryzysu przyczynia się do integracji osobowości na wyższym poziomie, a jego nierozwiązanie prowadzi do neurotyzacji lub psychopatyzacji osobowości. Kryzys adolescencyjny polega na załamaniu się wcześniej wypracowanych i skutecznych sposobów zaspokajania potrzeb i radzenia sobie

[15] Tamże, s. 175—178; por. D.G. Myers: *Psychologia*…, s. 158—163.

[16] J. Wycisk, B. Ziółkowska: *Młodzież przeciwko sobie*…, s. 23.

[17] Należy pamiętać, że często przejściowo w okresie adolescencji pojawia się tzw. faza homofilna, która przybiera postać eksperymentowania z własną seksualnością — 1% chłopców i 0,4% dziewcząt określa siebie jako osoby homoseksualne; patrz: tamże.

[18] G. Caplan: *Principles of preventive psychiatry*. New York 1964; cyt. za: J. Wycisk, B. Ziółkowska: *Młodzież przeciwko sobie*…, s. 24.

w środowisku społecznym. Wynika on z potrzeby niezależności i separacji, a jednocześnie stanowi egzemplifikację nadrzędnego zadania rozwojowego okresu dorastania, jakim jest określenie swojego miejsca w społeczeństwie i stosunku do kultury[19]. Nastolatek znajdujący się w tym stadium rozwojowym intensywnie doświadcza tzw. pomieszania ról (dziecka i dorosłego), a jednocześnie odczuwa dysonans związany z faktem, że dorośli oczekują od niego gotowości do podjęcia zobowiązań na dalsze życie, podczas gdy on sam nie wypracował jeszcze dojrzałych mechanizmów adaptacyjnych i nie zidentyfikował schematów ostatecznych rozwiązań.

Przejście przez kryzys adolescencyjny jest procesem obejmującym kilka etapów, a każdy z nich jest dla młodego człowieka swego rodzaju wyzwaniem, z którym aktywnie powinien się zmierzyć (patrz: tabela 3.). Zdaniem Erika H. Eriksona[20] konstruktywne pokonanie kryzysu jest koniecznym warunkiem ukształtowania się dojrzałej, spójnej i zintegrowanej tożsamości, pozwalającej jednostce dokonać samookreślenia, zachować poczucie własnej wartości, zdobywać akceptację ze strony otoczenia społecznego oraz angażować się w realizację wartości uznawanych za pozytywne[21]. Z kolei niepokonanie kryzysu może wpływać na rozwinięcie się tzw. tożsamości negatywnej, sprzyjającej powstawaniu trudności emocjonalnych, poczucia osamotnienia oraz braku sensu życia. Tak skonstruowana osobowość zamyka się na kontakty ze światem zewnętrznym, ponieważ wszystkie sygnały płynące z niego postrzega jako zagrażające (i może kompensować ten brak kontaktów m.in. poprzez ucieczkę w świat wirtualny). Specyficzną formą radzenia sobie z tą sytuacją może być agresja skierowana na zewnątrz (jako forma / próba utrzymania pozornej integralności własnej tożsamości) lub zachowania autodestrukcyjne.

Zgodnie ze stanowiskiem Eriksona, z punktu widzenia społeczno-kulturowego pozytywne rozwiązanie kryzysu jest możliwe w dwóch sytuacjach: po pierwsze w społeczeństwach tradycyjnych i zamkniętych, gdzie nie dochodzi do wymiany kulturowej, a w związku z tym mechanizm kształtowania tożsamości ogranicza się do wdrożenia jednostki w określoną wizję rzeczywistości i po drugie — w społeczeństwach otwartych, o ile młody człowiek ma szansę poszukiwać różnych rozwiązań zanim podejmie ostateczne decyzje i dzięki temu zyska możliwość aktywnego kształtowania swojej tożsamości[22]. Z kolei z perspektywy indywidualnej skuteczność w pokonywaniu problemów okresu adolescencji zależy od typu postawy przyjmowanej przez młodych ludzi, która

[19] E. Wysocka: *Doświadczanie życia w młodości — problemy, kryzysy i strategie ich rozwiązywania.* Katowice 2010, s. 68—69.

[20] E.H. Erikson: *Tożsamość a cykl życia*. Poznań 2004.

[21] Por. M. Czerwińska-Jasiewicz: *Rozwój psychiczny młodzieży a jej koncepcje dotyczące własnego życia*. Warszawa 2005, s. 21.

[22] E. Wysocka: *Doświadczanie życia w młodości*…, s.75.

Tabela 3. **Etapy kryzysu adolescencyjnego według Alana Watermana**

Etap	Charakterystyka
Tożsamość rozproszona (pomieszanie ról)	Stan ten ma zwykle miejsce na początku okresu dorastania, w wieku około 12—14 lat, w momencie, gdy rozpoczynają się niepodlegające kontroli zmiany w funkcjonowaniu somatycznym. U nastolatka pojawia się wówczas apatia, brak zainteresowania przyszłym życiem, koncentracja na sobie i na tym, co przynosi natychmiastową satysfakcję lub korzyść. Towarzyszy temu brak zorganizowania, chaotyczny sposób działania, szybka zmiana preferowanych form aktywności. Młody człowiek subiektywnie odczuwa powstałe rozproszenie na tyle dotkliwie, że może próbować sobie z nim radzić destruktywnie (np. unikając kontaktów z ludźmi, podejmując różne ryzykowne działania itp.).
Tożsamość nadana (lustrzana, przejęta)	Pojawia się, gdy nastolatek chcąc pokonać stan rozproszenia zaczyna poszukiwać ludzi i idei pozwalających uzyskać stan bezpieczeństwa i stabilności. W tej sytuacji zaczyna przyjmować za własne — bez uprzedniej weryfikacji — cudze standardy oceniania, zasady postępowania, wybory zawodowe czy przekonania religijne. Jednocześnie młody człowiek ma tendencję do idealizowania osób i grup, z którymi się identyfikuje oraz manifestowania wyznawanych reguł poprzez noszenie określonych rzeczy, posiadanie określonych przedmiotów, mówienie i zachowywanie się w określony sposób, sprzeciwianie się osobom znaczącym itp.
Tożsamość moratoryjna (odroczona)	Jeśli nastolatek przyjmujący tożsamość lustrzaną zauważa z czasem, że ten wybór nie do końca odpowiada jego indywidualnym wartościom, przekonaniom i preferencjom, zaczyna podejmować próby zmiany swojego zachowania i wizerunku. W ten sposób rozpoczyna się okres aktywnego i samodzielnego eksplorowania otoczenia w celu znalezienia czegoś atrakcyjnego, angażującego oraz zgodnego z potrzebami i wartościami młodego człowieka. Jest to widoczne przede wszystkim w częstej zmianie upodobań, form zaangażowania, podejmowaniu ryzyka, wystawianiu się na różnego typu próby — próbowanie siebie w różnych rolach jest niezbędne dla dokonania świadomego wyboru drogi życiowej.
Tożsamość osiągnięta (dojrzała)*	Po okresie intensywnej eksploracji jednostka podejmuje ostateczne zobowiązanie na temat tego, kim chce być, potrafi scalić zgromadzone doświadczenia, jest świadoma posiadanych przez siebie i otoczenie zasobów, a także ograniczeń własnych i wynikających z kontekstu życia. Towarzyszy temu poczucie ciągłości w czasie i przestrzeni oraz akceptacja i realistyczna ocena siebie bez względu na okoliczności i opinie innych. Status dojrzałej tożsamości może pojawić się nawet po 30. roku życia.

* Nie zawsze proces rozwiązywania kryzysu adolescencyjnego przebiega bez zakłóceń — może się zdarzyć, że jakiś etap zostanie pominięty, nastąpi regres do etapu wcześniejszego lub dojdzie do fiksacji na którymś z wcześniejszych etapów. Oznacza to, iż nie wszyscy wkraczają w okres metrykalnej dorosłości z uformowaną i dojrzałą tożsamością, a co więcej — nie wszyscy w ogóle ją osiągają.

Źródło: Opracowanie własne na podstawie J. Wycisk, B. Ziółkowska: *Młodzież przeciwko sobie. Zaburzenia odżywiania i samouszkodzenia — jak pomóc nastolatkom w szkole*. Warszawa 2010, s. 27—28.

może mieć charakter mobilizacji lub destabilizacji emocjonalnej. Podczas gdy mobilizacja umożliwia podjęcie działań zmierzających do przezwyciężenia kryzysu (ponieważ dorastający traktuje go jako zadanie do wykonania, z którym aktywnie się mierzy), to w przypadku destabilizacji emocjonalnej młody człowiek postrzega kryzys jako zagrożenie związane z silnym napięciem i subiektywnym doświadczeniem nieradzenia sobie z rzeczywistością, a w konsekwencji — nie szuka sposobów redukcji napięcia lub redukuje je poprzez różnego typu zachowania ryzykowne[23].

3.3. Młodzież w świecie ponowoczesnym

Proces dojrzewania można rozpatrywać nie tylko w kategoriach zmian wczesnych i późnych, ale także w odniesieniu do przemian indywidualnych i społecznych. Jak wcześniej wykazano, przemiany indywidualne są związane przede wszystkim z dojrzewaniem biologicznym, akceptacją własnego ciała i płciowości, ale także dotyczą uzyskania stabilności emocjonalnej, wyboru indywidualnych celów i wartości, określenia hierarchii potrzeb, przekonań, zainteresowań, sposobu myślenia i kryteriów oceny determinujących kształtowanie dojrzałej tożsamości. Warunkuje to względnie spójny i stabilny sposób zachowania w różnych sytuacjach, w kolejnych etapach życia oraz zachowanie stabilnego poczucia własnej wartości pomimo rozmaitych niepowodzeń. Przemiany społeczne są również efektem działania czynników biologicznych, ale oprócz tego ważny jest dla nich szeroko rozumiany kontekst rozwoju. Można zatem przyjąć, że istotą adolescencji jest poszukiwanie i odkrywanie własnej tożsamości w wymiarze indywidualnym oraz społecznym, a niezmiernie istotnym kontekstem rozwoju młodych ludzi jest kultura[24].

Adolescencja jest traktowana jako element kultury przede wszystkim z perspektywy socjologicznej, zorientowanej na procesy społecznego dojrzewania. W ich ramach rozróżnia się procesy wchodzenia w role społeczne osób dorosłych oraz procesy kształtowania programów życiowych w oparciu o doświadczanie i przeżywanie relacji między obrazem świata i strukturą „Ja". Podobne podejście do adolescencji ma też antropologia kulturowa, która dokonuje porównań istotności tego okresu rozwojowego w różnych kulturach wykazując, że dorastanie jest faktem społecznym, kulturowym i cywilizacyjnym. Jak się okazuje, wyodrębnienie w danym społeczeństwie okresu adolescencji oraz sposób jego spostrzegania, zależą od zadań, jakie społeczeństwo stawia przed swoimi

[23] J. Wycisk, B. Ziółkowska: *Młodzież przeciwko sobie*…, s. 26—27.

[24] Tamże, s. 22—24; por. A. Brzezińska, K. Appelt, B. Ziółkowska: *Psychologia rozwoju człowieka*…, s. 234.

członkami. Im trudniejsze są te zadania, tym dłuższego czasu wymaga przygotowanie się do ich realizacji, a w konsekwencji — okres adolescencji ulega wydłużeniu[25].

Jak podkreśla Melosik[26], w różnych miejscach i czasach co innego rozumiano pod pojęciem „młodego pokolenia", a zatem stanowi ono nie tyle jasno zdefiniowaną grupę, co dynamiczną konstrukcję społeczną. W perspektywie historycznej pojawienie się kategorii osób nazywanych młodzieżą w kręgu kultury północnoatlantyckiej nastąpiło stosunkowo późno, mianowicie dopiero po powstaniu społeczeństwa mieszczańskiego, czyli pod koniec XVIII wieku. Wtedy właśnie po raz pierwszy uznano, że charakterystyczną cechą wieku biologicznego przypadającego na okres dojrzewania jest tzw. moratorium, czyli odroczenie w zakresie obowiązków i praw przyznawanych osobom dorosłym, odpowiedzialności finansowej za siebie samego oraz odpowiedzialności wiążącej się z założeniem rodziny[27]. Współcześnie nikt już nie kwestionuje faktu, że młodzież stanowi odrębną grupę społeczną wyodrębnioną poprzez kryterium wieku, posiadającą specyficzną mentalność, której dominującą cechą jest kontestacja świata dorosłych, polegająca na prostej negacji pozbawionej często uzasadniających ją argumentów[28]. Co więcej, coraz częściej zwraca się uwagę, że okres młodości / dorastania w krajach wysoko uprzemysłowionych ulega wydłużeniu, a kryzys adolescencyjny, od wieku w którym osiąga swoje apogeum (25+) zaczyna być nazywany kryzysem ćwierćwiecza. Winę za taki stan rzeczy przypisuje się specyficznym warunkom społeczno-kulturowym, w jakich dorasta współczesna młodzież[29].

Zgodnie z opinią wielu badaczy[30], charakterystyczną cechą dzisiejszej rzeczywistości jest niepewność i fragmentaryczność, młodzi ludzie żyją więc umownie w wielu światach, mając coraz mniejszą pewność swoich wyborów i dokonywanych decyzji. Z drugiej strony, światem naturalnym i obowiązującym dla młodego pokolenia stał się świat konsumpcji, bowiem to konsumpcja stanowi nadrzędną wartość dla współczesnego społeczeństwa wielkoprzemysłowego[31]. W tym kontekście mówi się nawet o tzw. „kolonizacji dzieciństwa"

---

[25] I. Obuchowska: *Adolescencja*…, s. 164; por. M. Trawińska: *Dojrzewanie społeczne*. W: *Dojrzewanie*. Red. A. Jaczewski, B. Woynarowska. Warszawa 1982.

[26] Z. Melosik: *Młodzież a przemiany kultury współczesnej*. W: *Młodzież wobec (nie)gościnnej przyszłości*. Red. R. Leppert, Z. Melosik, B. Wojnar. Wrocław 2005, s. 13.

[27] K.J. Tillmann: *Teorie socjalizacji. Społeczność, instytucja, upodmiotowienie*. Warszawa 2005, s. 179; por. M. Bernasiewicz: *Młodzież i popkultura. Dyskursy światopoglądowe, recepcja i opór*. Katowice 2009, s. 44—45.

[28] E. Wysocka: *Doświadczanie życia w młodości*…, s. 58.

[29] K. Szafraniec: *Młodzi 2011*. Warszawa 2011, s. 38—39; por. A. Robbins Wilner: *Quarterlife Crisis. The Unique Challenges of Life in Your Twenties*. Jeremy P. Tarcher/Penguin 2001, s. 4.

[30] A. Giddens: *Nowoczesność i tożsamość. „Ja" i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*. Warszawa 2002, s. 15—49; Z. Bauman: *Płynna nowoczesność*. Kraków 2006, s. 200—201.

[31] E. Wysocka: *Doświadczanie życia w młodości*…, s. 178.

poprzez kreowanie sztucznych i zorientowanych na konsumpcję potrzeb za pośrednictwem reklam i reklamodawców, dla których młodzież staje się znakomitym obiektem docelowym. Podstawowymi elementami ideologii konsumpcjonizmu są reguły przyjemności i natychmiastowości, wywierające ogromny wpływ na tożsamość i styl życia młodych ludzi. Obie te reguły sprawiają, że dzisiejsi nastolatkowie nie potrafią odraczać gratyfikacji i oczekują natychmiastowych efektów swoich działań, a wolność wyboru oznacza dla nich możliwość zdecydowania się na jeden z oferowanych przez rynek i media pakietów produktów czy sposobów zachowania. Co więcej, w odróżnieniu od poprzednich pokoleń, współczesna młodzież nie odczuwa potrzeby stabilizacji, a wręcz odnosi się do niej sceptycznie i podejrzliwie — bardziej niż na stabilność jest zorientowana na krótkotrwałość i na umiejętność adaptacji do nieustannej zmiany oraz zdolność do szybkiego przeskakiwania z jednego dyskursu kulturowego do drugiego, co nazywane jest „kulturą klikania". Zamiast wielkich idei pochłaniają ją raczej drobne codzienne wydarzenia i czynności, a jej niekończące się rozmowy (np. telefoniczne) są rozmowami o wszystkim i o niczym.

Z uwagi na fakt, że w społeczeństwie konsumpcji ludzie coraz częściej postrzegani są przez pryzmat swoich ciał, większość życiowych marzeń i aspiracji nastolatków koncentruje się wokół zewnętrznego wizerunku, czemu towarzyszy tzw. „swobodna obyczajowość" i luźne podejście do seksu. Życie współczesnej młodzieży jest też po części determinowane społecznymi przekazami związanymi z przymusem sukcesu, który ma dwa zasadnicze konteksty — dążenie do władzy i pieniędzy oraz zdobycie popularności i sławy. Z tego powodu część młodych ludzi wyraża gotowość wspinania się po szczeblach kariery, a kryterium życiowego sukcesu stanowi dla nich zasobność konta w banku, ilość posiadanych dóbr materialnych oraz liczba osób, którymi mogą zarządzać, zaś dla drugiej grupy dorastających bardziej atrakcyjnym wariantem sukcesu jest obecność w mediach, w momencie szczytowej oglądalności. Pragnienie to jest swego rodzaju egzemplifikacją opinii wyrażanej przez niektórych obserwatorów życia społecznego, że media nie tyle prezentują rzeczywistość, ile ją wytwarzają, stając się głównym źródłem doświadczeń życiowych jednostki[32].

Z perspektywy osób dorosłych, nakreślony wyżej obraz współczesnych warunków społeczno-kulturowych wydaje się niemal katastroficzny, a młody człowiek jest w nich skazany na zagubienie i bezradność. W praktyce jednak młodzi ludzie nie boją się żyć, mają poczucie sprawstwa i kontroli nad rzeczywistością. Dzieje się tak, ponieważ od wczesnego dzieciństwa są socjalizowani do funkcjonowania w świecie, w którym nie ma ostatecznych prawd i odpowiedzi, paradoksalnie przy tym, charakterystyczne dla nich poczucie mocy zyskują po-

[32] Z. Melosik: *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji.* W: *Pedagogika. Podręcznik akademicki*. T. 2. Red. Z. Kwieciński, B. Śliwerski. Warszawa 2011, s. 68—93; Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży. W niewoli władzy i wolności*. Kraków 2013, s. 155—182.

przez kontakt z mediami[33]. Jak stwierdza Maciej Bernasiewicz[34], współczesne pokolenie młodych ludzi, zwane pokoleniem Y, wychowując się w cyberprzestrzeni, ma z nią częstszy kontakt niż z rodzicami i szkołą, wykazuje też niezwykłą biegłość w posługiwaniu się nowoczesnymi technologiami. Jego dominującym doświadczeniem życiowym są kontakty sieciowe, relacje nawiązywane przez Internet oraz brak istotnych doświadczeń w kontaktach *face to face*. Przywoływany Z. Melosik[35] podkreśla ponadto, że jest to pierwsza w historii ludzkości generacja, która była socjalizowana przez komputery. Zatem mimo stanowiska wielu pedagogów głoszącego, że współczesna młodzież jest manipulowana przez media, subiektywne odczucie młodzieży jest takie, że to ona manipuluje mediami. Jednocześnie dodatkowy walor mediów (a zwłaszcza Internetu) jest związany z faktem, że dają one młodym ludziom szansę na skuteczne zaspokojenie opisywanej wcześniej potrzeby natychmiastowości — każdy przekaz można odczytać od razu, a dodatkowo istnieje możliwość szybkiego i nieuciążliwego przemieszczania się przez różne informacje, kultury i społeczeństwa[36]. Jest to dla młodych wyjątkowo proste, ponieważ stanowią oni pokolenie tzw. „cyfrowych tubylców" (*digital natives*), czyli osób, które nie pamiętają czasów bez komputerów i Internetu, a zatem stanowią one dla nich tak oczywisty element świata, jak dla wcześniejszych pokoleń bieżąca woda i prąd. Zgodnie z definicją „cyfrowy tubylec jest *online*, jeżeli nie bez przerwy, to przez większość dnia; utrzymuje stały kontakt mailowy, SMS-owy lub za pośrednictwem serwisów społecznościowych z przyjaciółmi i krewnymi, słucha przez wiele godzin dziennie muzyki, grając przy tym na konsoli lub oglądając wieczorny program telewizyjny. Zamiast budzika nastawia komórkę, po obudzeniu, jeszcze przed opuszczeniem łóżka, odczytuje najnowsze SMS-y, pozostaje przez cały dzień osiągalny i około godziny 23.00 wysyła ostatnią wiadomość, po czym zasypia przy dźwiękach muzyki z iPoda lub telefonu"[37]. W obliczu opisanych prawidłowości raczej nieprawdopodobne jest odwrócenie postępujących trendów kulturowych i zatrzymanie tendencji do coraz częstszego korzystania przez młodzież z nowych technologii. Jedyna możliwość jaka pozostaje zatem rodzicom i pedagogom to kształtowanie w młodzieży nawyku selektywnego odbioru treści medialnych i świadomego wyboru podejmowanych zachowań, także tych w przestrzeni wirtualnej.

---

[33] Z. Melosik: *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji*…, s. 74—75.

[34] M. Bernasiewicz: *Młodzież i popkultura. Dyskursy światopoglądowe, recepcja i opór*. Katowice 2009, s. 47.

[35] Z. Melosik: *Mass media, edukacja i przemiany kultury współczesnej*. „Pedagogika Mediów" 2005, nr 1, s. 67.

[36] Z. Melosik: *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji*…, s. 68—93; Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 155—182.

[37] M. Spitzer: *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci*. Słupsk 2013, s. 179.

ROZDZIAŁ 4

Metodologiczne podstawy badań własnych

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz, Karina Leksy

4.1. Problematyka badawcza

Cyfrowa technologia informacyjna stanowi aktualnie wszechobecny i naturalny element codzienności umożliwiający przepływ informacji, nieograniczoną komunikację i tworzenie więzi społecznych[1]. Co więcej, współczesny człowiek żyje w świecie, w którym sieć internetowa często decyduje o relacjach z innymi, a on sam nieustannie poszukuje w niej informacji, kontaktów, nowych znajomych i doznań. Piotr Laskowski pisze wręcz, że jednostka ludzka staje się obecnie „niewolnikiem" przestrzeni wirtualnej, jest splątana „pajęczyną uzależnień". W sieci — zauważa cytowany autor — „znajdujemy […] rozrywkę pochłaniającą nasz czas, a mimo to wciąż tkwimy w sieci, żyjemy i nie chcemy być tegoż życia w sieci pozbawieni"[2].

Nie ulega wątpliwości, że internet spowodował zmiany w zakresie kreowania i doświadczania ludzkiej tożsamości. Lisa Nakamura stwierdza, że tożsamość ta poprzez wpływ Internetu stała się obecnie rozmyta i upłynniona, a aktywni użytkownicy sieci mają wręcz nieograniczone możliwości eksperymentowania, „grania" tożsamością, stosując „turystykę tożsamościową"[3]. Zgoła inaczej niż w świecie realnym, w którym jednostka buduje swoją tożsamość na podstawie wieku, płci, miejsca zamieszkania czy odgrywanych ról społecznych, specyfika Internetu pozwala na manipulację w zakresie własnej tożsamości przede wszystkim za pośrednictwem świadomej, kierowanej autoprezentacji[4]. Osoby komunikujące się i dokonujące autokreacji w sieci często podejmują pewne zachowania określane przez Ervinga Goffmana[5] jako „rytuał interakcyjny", będący aspektem zachowań ceremonialnych, zazwyczaj

[1] Por. P. Laskowski: *Żyć z siecią w tle.* W: *Nowe media i wyzwania współczesności.* Red. M. Sokołowski. Toruń 2013, s. 122.

[2] Tamże, s. 131—132.

[3] L. Nakamura: *Digitizing race: visual cultures of the Internet.* University of Minnesota Press 2008. Podano za: Ł. Kiszkiel: *Wirtualne tożsamości. Portale społecznościowe jako formy autokreacji.* W: *Nowe media i wyzwania*…, s. 176—177.

[4] Ł. Kiszkiel: *Wirtualne tożsamości*…, s. 176.

[5] E. Goffman: *Rytuał interakcyjny*. Warszawa 2006.

zawartych w sposobie bycia i wyrażania się, który służy przekazaniu innym, że jest się osobą o pożądanych bądź niepożądanych cechach. W praktyce odbywa się to w ramach portali społecznościowych poprzez zamieszczanie starannie wyselekcjonowanych zdjęć, opisów, komentarzy i informacji na swój temat. Działania te są elementem tzw. tożsamości internetowej, nierzadko odbiegającej od tej posiadanej w życiu realnym. Dochodzi tu zatem do asymetrii pomiędzy tym, co rzeczywiste, a tym, co użytkownik sieci publikuje na swój temat wirtualnej publiczności. Przeciętny, szczególnie młody internauta informuje o swoich preferencjach, zainteresowaniach, pozostawia swoje „ślady" w postaci wizyt i danych osobowych w internetowych sklepach, portalach społecznościowych i serwisach oferujących rozrywkę[6]. Czy jednak współczesny użytkownik sieci zastanawia się i ma świadomość potencjalnych niebezpieczeństw i zagrożeń wynikających z bezrefleksyjnego użytkowania wirtualnej przestrzeni? Pytanie to wydaje się być szczególnie ważne i uprawnione w odniesieniu do młodych użytkowników Internetu, których wiedza na temat prawdopodobnych, negatywnych konsekwencji zarówno fizycznych, jak i psychospołecznych związanych z nadmiernym, nieostrożnym korzystaniem z sieci może okazać się niewystarczająca.

Z wymienionych względów celem prezentowanych badań było ustalenie charakterystyki zachowań podejmowanych w przestrzeni wirtualnej przez uczniów szkół gimnazjalnych, a także określenie potencjalnych konsekwencji społecznych i zdrowotnych tych zachowań. Koncentrowano się zatem głównie na tych działaniach, które traktowane były jako przejaw ekshibicjonizmu społecznego w Internecie, tj. publikowanie w sieci zdjęć i filmików, ujawnianie prywatnych informacji na swój temat oraz informowanie o aktualnej aktywności. Badania realizowane były zgodnie z paradygmatem ilościowym, dającym możliwość opisu masowego i tworzenia wiedzy obiektywnej będącej podstawą odkrywania praw i formułowania prawidłowości dotyczących badanych zjawisk[7]. Miały one charakter diagnostyczno-weryfikacyjny, co oznacza, że pytania badawcze miały postać zarówno pytań o zmienne, jak i o relacje między zmiennymi[8]. Przed przystąpieniem do badań sformułowano następujące pytania badawcze typu diagnostycznego i weryfikacyjnego:

Problemy badawcze diagnostyczne:

— Jakie znaczenie ma Internet w życiu badanej młodzieży?
— Jakie zachowania w świecie wirtualnym podejmuje badana młodzież?
— W jaki sposób badana młodzież prezentuje swoją osobę w Internecie?

[6] P. Laskowski: *Żyć z siecią w tle*…, s. 124.

[7] E. Zaręba: *Badania empiryczne ilościowe i jakościowe w pedagogice*. W: *Orientacje w metodologii badań pedagogicznych*. Red. S. Palka. Kraków 1998, s. 43—45.

[8] S. Palka: *Metodologia. Badania. Praktyka pedagogiczna*. Gdańsk 2006, s. 16—17.

— Jakie znaczenie dla psychospołecznego funkcjonowania badanej młodzieży ma jej udział i aktywność w Internecie, ze szczególnym uwzględnieniem portali społecznościowych?
— Czy i jakie zagrożenia dostrzega badana młodzież w związku z korzystaniem z Internetu?
— Jakie zachowania mające wpływ na bezpieczeństwo podejmuje badana młodzież w przestrzeni wirtualnej?
— Czy i jakich problemów w funkcjonowaniu biopsychospołecznym doświadcza badana młodzież w kontekście użytkowania Internetu?
— Jaka jest rola rodziców w zakresie korzystania przez badanych z Internetu?

Problemy badawcze weryfikacyjne:
— Czy postrzegane przez młodzież zagrożenia występujące w Internecie są zależne od płci?
— Czy czas spędzony na korzystaniu z Internetu ma związek z postrzeganiem przez młodzież zagrożeń z nim związanych?
— Czy ekshibicjonizm społeczny w Internecie (ilość publikowanych zdjęć i filmików ze swoim udziałem, prowadzenie bloga) zależy od płci?
— Czy ekshibicjonizm społeczny w Internecie (ilość publikowanych zdjęć i filmików ze swoim udziałem, prowadzenie bloga) zależy od czasu spędzanego w sieci?
— Czy osiągnięcia szkolne badanych zależą od czasu spędzanego w Internecie?
— W jakim stopniu czas spędzony przez uczniów na korzystaniu z Internetu różnicuje występowanie problemów zdrowotnych u respondentów?
— Czy czas poświęcany na korzystanie z Internetu ma związek z przejawianą przez badanych aktywnością fizyczną?
— Czy kontrola rodzicielska w zakresie korzystania z Internetu zależy od wykształcenia rodziców?
— Czy sposób korzystania z Internetu (częstotliwość, treści) zależy od miejsca zamieszkania respondentów?

W odniesieniu do pierwszej grupy pytań badawczych, czyli pytań diagnostycznych, zrezygnowano ze stawiania hipotez, przyjmując stanowisko M. Łobockiego, zgodnie z którym w przypadku pytań dotyczących samego tylko opisu badanych faktów lub zjawisk formułowanie hipotez jest zbędne[9]. Biorąc zatem pod uwagę, że hipotezy muszą określać zależności między zmiennymi[10], sformułowano je odnosząc się wyłącznie do pytań badawczych weryfikacyjnych. Przyjęły one następującą formę:

[9] M. Łobocki: *Metody i techniki badań pedagogicznych*. Kraków 2000, s. 26.
[10] T. Pilch, T. Bauman: *Zasady badań pedagogicznych. Strategie ilościowe i jakościowe*. Warszawa 2001, s. 46.

H1. Postrzegane przez młodzież zagrożenia występujące w Internecie są zależne od płci.
H2. Czas spędzony na korzystaniu z Internetu ma związek z postrzeganiem przez młodzież zagrożeń z nim związanych.
H3. Ekshibicjonizm społeczny w Internecie zależy od płci.
H4. Ekshibicjonizm społeczny w Internecie zależy od czasu spędzanego w sieci.
H5. Osiągnięcia szkolne badanych są zależne od czasu spędzanego w Internecie.
H6. Problemy zdrowotne występują częściej u osób spędzających więcej czasu na korzystaniu z Internetu.
H7. Czas poświęcany na korzystanie z Internetu ma związek z aktywnością fizyczną respondentów.
H8. Kontrola rodzicielska w zakresie korzystania z Internetu zależy od wykształcenia rodziców.
H9. Sposób korzystania z Internetu zależy od miejsca zamieszkania respondentów.

W odniesieniu do podanych hipotez dokonano operacjonalizacji zmiennych poprzez dobór odpowiednich wskaźników[11] zestawionych w tabeli 4.

W celu weryfikacji wymienionych hipotez zastosowano testy statystyczne, zgodnie z następującym schematem:

1. Jeśli obie zmienne, dla których badano zależność, były zmiennymi mierzonymi na skali nominalnej, to stosowano test χ^2. Jeśli dodatkowo jedna ze zmiennych była zmienną dychotomiczną to równolegle stosowano test na równość frakcji.
2. Jeśli jedna zmienna była zmienną dychotomiczną, a druga porządkową lub ilorazową, to do zbadania zależności stosowano test U Manna Whitneya, który pozwalał sprawdzić, czy obie podpróby, dzielone ze względu na zmienną dychotomiczną, miały takie same rozkłady.
3. Jeśli obie zmienne były mierzone na skali porządkowej lub ilorazowej, to do zbadania występowania zależności stosowano współczynnik korelacji τ Kendalla[12].

Tabela 4. **Operacjonalizacja zmiennych**

Zmienne zależne	Wskaźniki
1. Ekshibicjonizm społeczny w Internecie	— publikowanie zdjęć; — publikowanie filmików ze swoim udziałem; — zamieszczanie prywatnych informacji na swój temat; — podawanie informacji o aktualnej aktywności

[11] E. Babbie: *Podstawy badań społecznych.* Warszawa 2008, s. 554.
[12] Por. G.A. Ferguson, Y. Takane: *Analiza statystyczna w psychologii i pedagogice*. Warszawa 2009.

2. Postrzegane zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu	— uzależnienie od Internetu; — problemy zdrowotne; — włamania internetowe; — wirusy; — rozpowszechnianie nieprawdziwych informacji lub kompromitujących zdjęć (*stalking*); — podszywanie się pod inne osoby; — cyberbullying
3. Osiągnięcia / trudności szkolne	— średnia ocen / złe wyniki w nauce; — udział w konkursach szkolnych i międzyszkolnych; — udział w olimpiadach przedmiotowych; — brak przygotowania do zajęć szkolnych; — nieprzygotowanie do kartkówek / sprawdzianów; — brak książek, przyborów szkolnych; — problemy z koncentracją; — senność na lekcjach; — gorsze relacje z nauczycielami i rówieśnikami
4. Problemy zdrowotne	— problemy ze wzrokiem; — bóle i/lub zawroty głowy; — bóle pleców; — przeciążenia i bóle nadgarstka i dłoni; — bolesne napięcie mięśni karku i szyi; — zmęczenie, znużenie, utrata energii; — rozdrażnienie, skłonność do agresji; — rozkojarzenie, trudności z koncentracją uwagi; — problemy ze snem; — wady postawy
5. Aktywność fizyczna	— maksymalnie 1 godzina dziennie; — do 2 godzin dziennie; — powyżej 2 godzin dziennie; — tylko na lekcjach w-f; — zwolnienie z lekcji w-f
6. Kontrola rodzicielska (czasu i aktywności w Internecie)	— sprawdzanie historii aktywności w Internecie; — stosowanie programów do „kontroli rodzicielskiej”; — okazjonalne sprawdzanie aktualnej aktywności w sieci; — brak kontroli rodzaju aktywności w Internecie; — pozwalanie na korzystanie z Internetu tylko w dni wolne od nauki bez ograniczania czasu; — pozwalanie na korzystanie z Internetu tylko w dni wolne od nauki w ograniczonym czasie; — całkowity brak kontroli czasu spędzanego w Internecie;

	— kontrolowanie czasu spędzanego w sieci wyłącznie w godzinach wieczornych; — okazjonalne ograniczanie czasu spędzanego na korzystaniu z Internetu
Zmienne niezależne	Wskaźniki
1. Płeć	— kobieta; — mężczyzna
2. Czas spędzany w sieci	— w dni robocze: • do 1 godziny dziennie; • do 2 godzin dziennie; • do 3 godzin dziennie; • powyżej 3 godziny dziennie; — w dniu wolne: • do 1 godziny dziennie; • do 2 godzin dziennie; • do 3 godzin dziennie; • powyżej 3 godzin dziennie
3. Wykształcenie rodziców	— podstawowe; — zasadnicze zawodowe; — średnie; — licencjat; — pełne wyższe
4. Miejsce zamieszkania	— miejscowość mała (do 10 000 mieszkańców); — miejscowość średnia (od 10 000 do 100 000 mieszkańców); — miejscowość duża (powyżej 100 000 mieszkańców)

4.2. Metoda, technika i narzędzie badawcze

W badaniach zastosowano metodę sondażu diagnostycznego, którą zdefiniowano jako sposób gromadzenia wiedzy o atrybutach strukturalno-funkcjonalnych oraz dynamice zjawisk społecznych, a także o opiniach i poglądach wybranych zbiorowości[13]. W metodologii nauk społecznych zaleca się stosowanie metody sondażowej w sytuacjach, w których badacz chce poznać opinie respondentów na temat interesujących go kwestii, dowiedzieć się jak oni je oceniają

[13] J. SZTUMSKI: *Wstęp do metod i technik badań społecznych*. Katowice 2005, s. 201—210.

i co o nich wiedzą[14]. W ramach sondażu diagnostycznego zastosowano technikę ankiety oraz narzędzie w postaci kwestionariusza.

Do przeprowadzenia badań wykorzystano autorski kwestionariusz ankiety, zawierający 41 pytań, w tym 28 pytań z kafeterią półotwartą, 4 pytania z kafeterią zamkniętą (*rank order questions*), 8 pytań ze skalą Likerta (*rating scale qustions*) i 1 pytanie otwarte[15]. Kwestionariusz dotyczył obszarów tematycznych wyznaczonych przez problematykę badawczą, takich jak: częstotliwość korzystania przez młodzież z Internetu, zachowania podejmowane przez badanych *online*, ze szczególnym uwzględnieniem aktywności na portalach społecznościowych, dostrzegane korzyści i zagrożenia związane z korzystaniem z sieci, jakość kontroli rodzicielskiej, dolegliwości zdrowotne odczuwane przez respondentów oraz problemy szkolne będące konsekwencją zbyt intensywnego korzystania z Internetu. Uzyskane dane poddano analizie ilościowej i jakościowej. Celem przeprowadzenia analizy statystycznej zastosowano program *Statistica 12*.

4.3. Procedura badawcza

Rzetelny proces badawczy jest zespołem czynności zorientowanych na realizację założonych celów, obejmującym cztery zasadnicze fazy: budowanie koncepcji badawczej, projektowanie warsztatu badawczego, realizacja badań właściwych oraz analiza i opis uzyskanych danych[16]. Wszystkie te fazy uwzględniono w podjętych badaniach własnych.

W pierwszej fazie badań, po gruntownej kwerendzie literatury przedmiotu, w której coraz częściej zwraca się uwagę na sposób korzystania nowych mediów i związane z nim zagrożenia, zwłaszcza w odniesieniu do dzieci i młodzieży, określono cel, przedmiot i typ badań, sformułowano problematykę i hipotezy badawcze, a także dokonano konceptualizacji i operacjonalizacji zmiennych[17]. Pozwoliło to na przejście do drugiej fazy badań, w której skonstruowano narzędzie badawcze i określono zasady doboru próby badawczej. Przed przystąpieniem do fazy badań właściwych przeprowadzono badania pilotażowe. Dzięki nim dokonano niezbędnych modyfikacji narzędzia badawczego — doprecyzowano niektóre sformułowania i wprowadzono drobne zmiany w kilku kafeteriach.

---

[14] D. Skulicz: *Badania opisowe i badania diagnostyczne*. W: *Podstawy metodologii badań w pedagogice*. Red. S. Palka. Gdańsk 2010, s. 221—236.

[15] G. Thomas: *How to do your research project*. London 2013, s. 207—217.

[16] T. Pilch, T. Bauman: *Zasady badań pedagogicznych*…, s. 186—187; por. K. Konarzewski: *Jak uprawiać badania oświatowe. Metodologia praktyczna*. Warszawa 2000, s. 15—22.

[17] Por. K. Rubacha: *Metodologia badań nad edukacją*. Warszawa 2012, s. 40—115.

Badania właściwe zostały przeprowadzone w dwóch szkołach znajdujących się na terenie województwa śląskiego, których dyrektorzy na etapie wstępnego sondowania wyrazili zgodę na ich realizację. Kwestionariusze były wypełniane przez młodzież w trakcie zajęć lekcyjnych. Wcześniej respondenci zostali poinformowani o celu badania oraz o procedurze wypełniania ankiety. Po zebraniu wypełnionych kwestionariuszy dokonano ilościowej i jakościowej analizy uzyskanych danych. W opracowaniu ilościowym, oprócz wymienionych wyżej operacji statystycznych zastosowanych do weryfikacji hipotez, wykorzystano także analizę częstości oraz analizę statystyk opisowych. Opis ilościowy został powiązany z interpretacją jakościową, co pozwoliło na sformułowanie końcowych wniosków oraz wyznaczenie wskazań dla praktyki edukacyjnej.

4.4. Dobór próby badawczej

Dobór osób do badań miał charakter celowy[18], a kryterium doboru stanowił wiek respondentów. Próba badawcza była próbą reprezentatywną dla województwa śląskiego, a jej liczebność określono na podstawie wzoru na niezbędną wielkość próby Jerzego Grenia[19]. Zgodnie z danymi pozyskanymi z Systemu Informacji Oświatowej[20], liczba uczniów gimnazjum w województwie śląskim, w roku szkolnym 2014/2015 wynosiła 121 447. Uczniowie ci w perspektywie przeprowadzonych badań stanowili populację generalną, a zatem przy zastosowaniu wspomnianego wzoru ustalono, że wymagana liczba osób w próbie badawczej to 383 (przy wielkości frakcji 0,5 i błędzie maksymalnym wynoszącym 5%).

Tabela 5. **Liczba i płeć badanych**

Płeć	Szkoła z małej miejscowości	Szkoła z dużej miejscowości	Razem
Dziewczęta	80	118	198
Chłopcy	80	106	186
Brak danych	4	2	6
Razem	164	226	390

Źródło: Opracowanie własne.

[18] A.W. Maszke: *Metody i techniki badań pedagogicznych*. Rzeszów 2008, s. 148—149.

[19] J. Greń: *Statystyka matematyczna. Modele i zadania*. W: *Metodologia badań psychologicznych*. Red. J. Brzeziński. Warszawa 1997, s. 247.

[20] https://cie.men.gov.pl/index.php/dane-statystyczne/137.html [dostęp: 9.02.2015].

Biorąc pod uwagę prawdopodobieństwo, że po przeprowadzeniu badań część kwestionariuszy trzeba będzie odrzucić ze względu na ich nieprawidłowe wypełnienie, ostatecznie do próby badawczej zakwalifikowano 390 uczniów dwóch szkół gimnazjalnych zlokalizowanych na terenie zróżnicowanym pod względem urbanistycznym. 164 osoby były uczniami szkoły z małej miejscowości (do 10 tys. mieszkańców), a 226 osób uczęszczało do szkoły w dużej miejscowości (powyżej 100 tys. mieszkańców). Wiek badanych mieścił się w przedziale 13—16 lat, przy czym największą grupę stanowiły osoby 14-letnie i 15-letnie (odpowiednio 82 i 74 respondentów). Wśród badanych było 198 dziewcząt i 186 chłopców, a 6 badanych nie określiło swojej płci.

Tabela 6. **Wykształcenie rodziców respondentów**

Wykształcenie	Mała miejscowość		Duża miejscowość		Razem	
	matka	ojciec	matka	ojciec	matka	ojciec
Podstawowe	11	9	10	11	21	20
Zawodowe	25	44	30	35	55	79
Średnie	56	52	83	84	139	136
Wyższe	50	32	79	68	129	100
Brak danych	22	27	24	28	46	55

Źródło: Opracowanie własne.

Wykształcenie rodziców badanych uczniów także było zróżnicowane — niezależnie od miejsca zamieszkania najwięcej matek i ojców legitymowało się wykształceniem średnim, niewiele mniej — wyższym. Najrzadziej rodzice posiadali wykształcenie podstawowe. Matki były nieco lepiej wykształcone od ojców, ale nie były to różnice istotne statystycznie. Zastanawiający jest fakt, że w wielu przypadkach respondenci nie potrafili podać wykształcenia rodziców — zdecydowanie częściej miało to miejsce w przypadku ojców i prawdopodobnie było związane z brakiem kontaktu z ojcem, warunkowanym różnymi przyczynami (śmierć, rozwód, wyjazd do pracy itp.), co niejednokrotnie deklarowali sami badani.

ROZDZIAŁ 5

Diagnoza aktywności młodzieży gimnazjalnej w przestrzeni wirtualnej

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz, Karina Leksy

5.1. Znaczenie Internetu w życiu badanej młodzieży

Internet jest nieodłącznym elementem życia społecznego, rozrywki i codziennej aktywności współczesnej młodzieży, a wielu młodych ludzi wręcz nie potrafi sobie wyobrazić życia bez korzystania z nowych technologii. Zgodnie z danymi GUS[1] liczba polskich gospodarstw domowych z dziećmi poniżej 16. roku życia, mających dostęp do sieci dynamicznie wzrasta — o ile w 2007 roku stanowiły tylko nieco ponad połowę, o tyle w 2012 roku odsetek ten przekroczył 90%. Zdecydowana większość młodych ludzi wychowuje się już zatem w otoczeniu nowych technologii, podczas gdy starsze pokolenie obserwuje ich rozwój, a z czasem musiało się do nich przyzwyczaić i niejednokrotnie ze względu na nie całkowicie zmienić swoje nawyki i dotychczasowy styl pracy. Z tego powodu dość trafnie najmłodszych użytkowników Internetu określa się „cyfrowymi tubylcami", podczas gdy o dorosłych mówi się jako o „cyfrowych imigrantach"[2]. Mimo, że „imigranci" mogą świetnie posługiwać się multimedialnymi urządzeniami, to jednak świat wirtualny nie jest dla nich tak naturalny, jak dla „tubylców". Z pewnością można uznać, że codzienna aktywność młodego pokolenia toczy się równolegle *online* i *offline,* a Internet otwiera przed nim wiele nowych możliwości, ale nie ulega wątpliwości, że jednocześnie szereg internetowych treści może wywierać na nastolatków destrukcyjny wpływ[3].

Mając na uwadze powyższe fakty starano się określić, jakie znaczenie dla badanej młodzieży ma rzeczywistość wirtualna. W tym celu respondentom zadano kilka pytań związanych z ich aktywnością *online*. Pierwsze z nich dotyczyło tego, jak często ankietowani korzystają z sieci. Jak ustalono, przeważa-

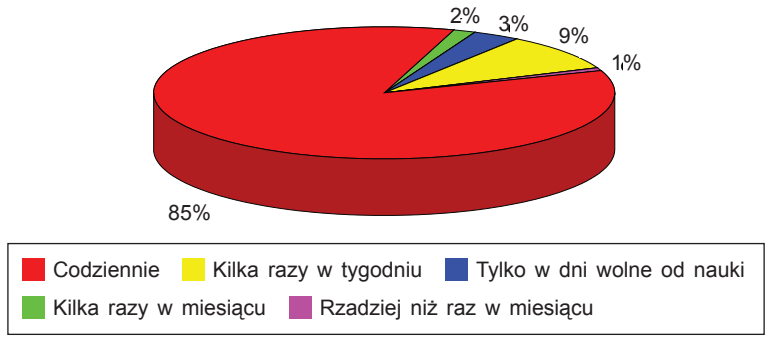
[1] GUS: *Społeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2007—2011*. Główny Urząd Statystyczny, Warszawa 2012.

[2] M. Prensky: *Digital Natives, Digital Immigrants*. "On the Horizon" 2001, No. 9 (5), s. 1—6.

[3] J. Gursztyn: *Online? Offline? Internet w życiu młodych ludzi*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*. Red. A. Wrzesień-Gandolfo. Warszawa 2014, s. 5—6.

jąca większość badanych gimnazjalistów (94,4%) użytkuje Internet codziennie, bądź kilka razy w tygodniu (odpowiednio 85,4% i 9,0% badanych). Jedynie 3 osoby (0,8%) zadeklarowały, że korzystają z sieci rzadziej niż raz w miesiącu, 6 respondentów (1,5%) robi to kilka razy w miesiącu, a 13 (3,3%) — tylko w dni wolne od nauki. Uzyskane dane dowodzą, że Internet jest stale obecny w życiu prawie wszystkich badanych, a osoby korzystające z niego nieco bardziej okazjonalnie znajdują się w zdecydowanej mniejszości. Zaobserwowany trend jest zbieżny w wynikami ogólnopolskiego badania uczniów szkół gimnazjalnych i liceów „Nastolatki 3.0" przeprowadzonego w 2016 roku, zgodnie z którymi z Internetu codziennie korzysta 93,4% (80,0% korzysta z Internetu wiele razy dziennie, cały czas, natomiast 13,4% co najmniej raz dziennie)[4]. Nie ulega zatem wątpliwości, że korzystanie z sieci przez młodzież jest obecnie bardzo powszechnym zjawiskiem.

Wykres 1. Częstotliwość korzystania z Internetu przez respondentów ($N = 390$)



Źródło: Badania własne.

Starając się doprecyzować ilość czasu spędzanego przez badaną młodzież w sieci, respondentów poproszono, by wskazali liczbę godzin, którą każdego dnia poświęcają na korzystanie z Internetu, zarówno w dni robocze (w trakcie tygodnia), jak i w dni wolne (weekendy, święta, ferie, wakacje). Jak ustalono największa grupa respondentów codziennie spędza w świecie wirtualnym ponad 3 godziny, jednak zauważyć można widoczne różnice między korzystaniem z sieci w dni robocze i wolne, na wyraźną korzyść tych drugich (odpowiednio 38,7% i 63,1%).

[4] Instytut Badawczy NASK: *Nastolatki 3.0. Wybrane wyniki ogólnopolskiego badania uczniów w szkołach.* NASK, grudzień 2016, s. 4.

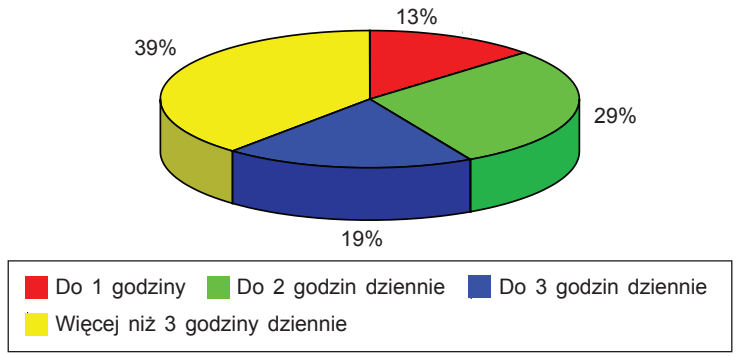
Tabela 7. **Czas poświęcany przez respondentów na korzystanie z Internetu w tygodniu i w dni wolne**

Liczba godzin	W dni robocze		W dni wolne (weekendy, święta, ferie, wakacje,)	
	n	%	n	%
Do 1 godziny dziennie	51	13,1	24	6,4
Do 2 godzin dziennie	112	28,9	50	13,3
Do 3 godzin dziennie	75	19,3	65	17,2
Powyżej 3 godzin dziennie	150	38,7	238	63,1
Brak odpowiedzi	2	0,5	13	3,4
Razem	390		390	

Źródło: Badania własne.

Największa część respondentów (61,3%) korzysta z Internetu zdecydowanie krócej w dni robocze, niż w dni wolne — najczęściej jest to do 3 (19,3%), do 2 (28,9%) lub do 1 godziny dziennie (13,1%). Prawdopodobnie jest to spowodowane większą ilością obowiązków w trakcie tygodnia, a przede wszystkim koniecznością chodzenia do szkoły. Sprawą dyskusyjną jest czy respondenci ograniczają czas spędzany w sieci ze względu na konieczność przygotowania się do zajęć szkolnych — biorąc pod uwagę czas, jaki pozostaje im po powrocie ze szkoły do domu, wydaje się, że 2 lub 3 godziny surfowania w sieci zabierają im jego większość.

Wykres 2. Czas poświęcany przez respondentów na korzystanie z Internetu w tygodniu ($N = 390$)

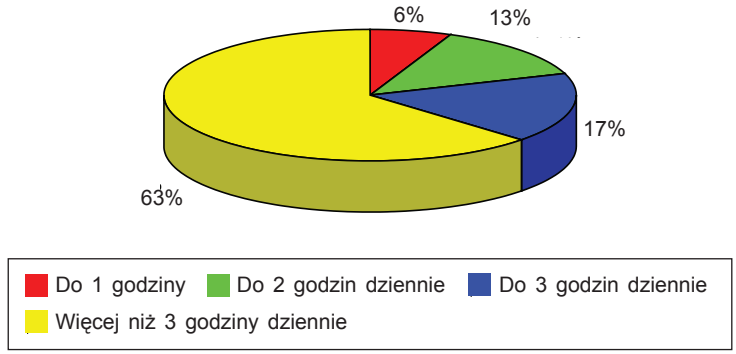


Źródło: Badania własne.

W odniesieniu do dni wolnych odsetki osób korzystających z Internetu do 1, 2 lub 3 godzin dziennie są zdecydowanie mniejsze — jest to odpowiednio 6,4%, 13,3% i 17,2%, a zdecydowana większość ankietowanych (63,1%) spę-

dza w świecie wirtualnym powyżej 3 godzin każdego dnia. Wydaje się zatem, że surfowanie w sieci to główny sposób spędzania czasu wolnego przez badaną młodzież.

Wykres 3. Czas poświęcany przez respondentów na korzystanie z Internetu w dni wolne ($N = 390$)



Źródło: Badania własne.

W celu uszczegółowienia przedstawionych powyżej informacji, starano się ustalić, w jakich miejscach badani najczęściej korzystają z sieci. Stwierdzono, że największa grupa badanych korzysta z Internetu w domu (97,7%), ale także co piąty badany (20,1%) robi to w szkole, a blisko co piąty (17,0%) — u rodziny. Ponadto respondenci korzystają z hot spotów w miejscach publicznych (13,4%), a niewielka ich część (1,5%) odwiedza kafejki internetowe. Dodatkowo 9 ankietowanych wybrało opcję „inne", zgodnie dopisując do podanej listy odpowiedź „wszędzie". Jak można zatem wnioskować na podstawie uzyskanych odpowiedzi, dostęp respondentów do Internetu jest praktycznie nieograniczony. Dowodzą tego również wyniki badań przeprowadzonych przez Instytut Badawczy NASK, zgodnie z którymi młodzież korzysta z Internetu wiele razy dziennie / przez cały czas zarówno w domu (80,0%), szkole (39,2%), u znajomych (32,4%), jak również w miejscach publicznych, w których dostępna jest sieć WiFi (29,7%). Warto także zauważyć, że aż 29,1% respondentów pozostaje *online* przez cały czas, (na przykład w drodze do szkoły), co świadczy o tym, że młodzież coraz częściej wykorzystuje w tym celu urządzenia mobilne, które pozwalają na stały kontakt ze światem wirtualnym (najczęściej jest to telefon komórkowy — smartfon — 31,3% badanych deklarowało, że korzysta z niego ponad 5 godzin dziennie)[5].

[5] Instytut Badawczy NASK: *Nastolatki 3.0*…, s. 5.

Tabela 8. **Miejsca, w których badani korzystają z Internetu (*N*=390)***

Kategoria	n	%
W domu	380	97,7
W szkole	78	20,1
U rodziny	66	17,0
W kafejce internetowej	6	1,5
W hot-spotach	52	13,4
Inne	9	2,3

* Odpowiedzi nie sumują się do 100%, ponieważ istniała możliwość dokonania wielokrotnego wyboru.

Źródło: Badania własne.

W związku z szybkim rozwojem technologii informatycznych, w tym urządzeń mobilnych, przeprowadzając badania własne zapytano respondentów, jakich urządzeń używają w celu skorzystania z Internetu. Jak ustalono, największa grupa ankietowanych posługuje się laptopem (62,3%) oraz telefonem komórkowym (82,1%), nieco mniej respondentów wykorzystuje komputer stacjonarny (52,1%) oraz tablet (40,0%). Najmniejsza grupa badanych (3,3%) korzysta z innych urządzeń tj.: PlayStation, Xbox, PSP, iPod, telewizor. Analiza uzyskanych danych ponownie prowadzi do wniosku, że badani mają praktycznie nieograniczony dostęp do Internetu, a jednocześnie niezwykle trudne wydaje się kontrolowanie oglądanych przez nich treści i podejmowanych w sieci zachowań.

Tabela 9. **Urządzenia, za pośrednictwem których badani korzystają z Internetu (*N*=390)***

Kategoria	n	%
Komputer stacjonarny	203	52,1
Laptop	243	62,3
Telefon komórkowy	320	82,1
Tablet	156	40,0
Inne urządzenia	13	3,3

* Odpowiedzi nie sumują się do 100%, ponieważ istniała możliwość dokonania wielokrotnego wyboru.

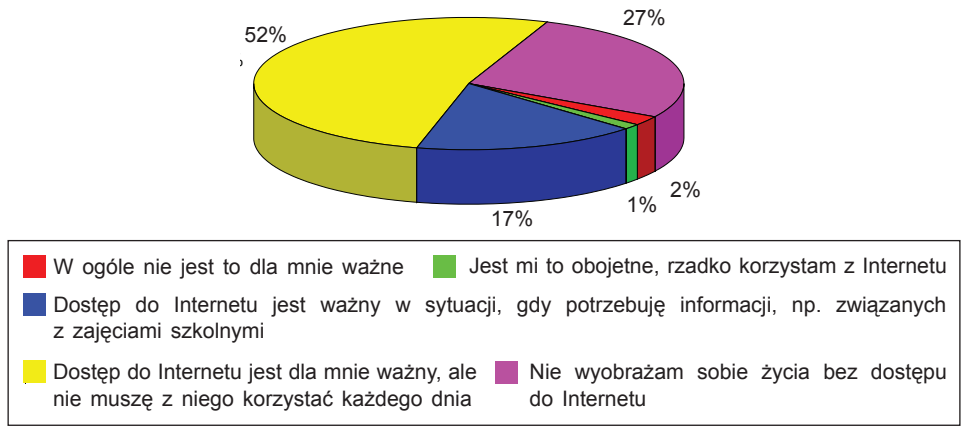
Źródło: Badania własne.

Warto zaznaczyć, że uzyskane dane są zbieżne z wynikami ogólnopolskich badań przeprowadzonych przez Fundację Dzieci Niczyje na reprezentatywnej próbie uczniów 3-cich klas gimnazjum. Zgodnie z nimi dwie trzecie gimnazja-

listów korzysta z Internetu codziennie lub prawie codziennie, a tylko 1% używa sieci rzadziej niż raz w tygodniu. Nastolatki najczęściej korzystają z Internetu we własnym pokoju (73,9%) lub w miejscu dostępnym dla wszystkich domowników (33,8%). Aż 81% młodzieży gimnazjalnej używa w tym celu własnego komputera, a 79% telefonu komórkowego[6]. Z kolei z raportu EU *Kids Online*[7], stanowiącego opracowanie z badań przeprowadzonych na próbie 23420 osób w wieku 9—16 lat w 25 krajach Unii Europejskiej, wynika, że im więcej młodych ludzi w danym kraju korzysta z Internetu codziennie, tym więcej z nich napotyka w sieci jedno lub więcej zagrożeń. Z drugiej strony częstsze korzystanie przynosi również więcej pozytywnych doświadczeń i więcej możliwości, zatem trudno jednoznacznie ocenić korzyści i straty związane z surfowaniem w sieci.

Celem określenia znaczenia Internetu dla funkcjonowania badanych, poproszono ich, żeby zaznaczyli na skali 5-stopniowej, jak ważne jest dla nich korzystanie z sieci. Ustalono, że zgodnie z deklaracją ponad połowy respondentów (52,1%), dostęp do Internetu jest dla nich ważny, ale nie muszą z niego korzystać każdego dnia (co stoi w sprzeczności z odpowiedziami na poprzednie pytanie, z których wynika, że większość respondentów spędza czas w sieci codziennie). Jednocześnie 27,4% badanych nie wyobraża sobie życia bez dostępu do Internetu, a jedynie niewielki odsetek ankietowanych przyznaje, że Internet nie jest dla nich ważny (2,3%) lub rzadko z niego korzystają (1,3%).

Wykres 4. Znaczenie Internetu dla badanych ($N = 390$)


52%
27%
2%
1%
17%
W ogóle nie jest to dla mnie ważne
Jest mi to obojetne, rzadko korzystam z Internetu
Dostęp do Internetu jest ważny w sytuacji, gdy potrzebuję informacji, np. związanych z zajęciami szkolnymi
Dostęp do Internetu jest dla mnie ważny, ale nie muszę z niego korzystać każdego dnia
Nie wyobrażam sobie życia bez dostępu do Internetu

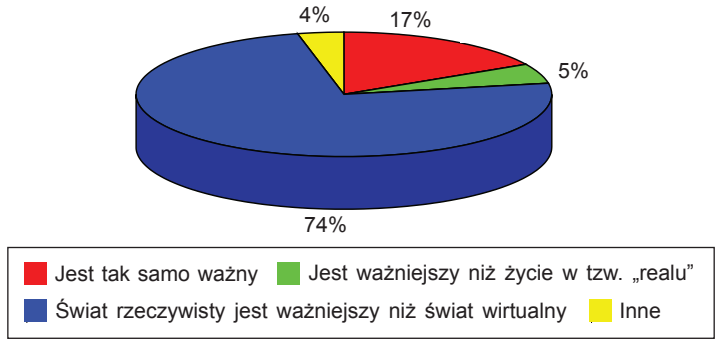
Źródło: Badania własne.

[6] K. Makaruk, S. Wójcik, Konsorcjum EU NET ADB: *Badanie nadużywania Internetu przez młodzież w Polsce*. Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2012, s. 9—16: fdn.pl/sites/default/files/raport-eu-net-adb-pl-final.pdf [dostęp: 17.09.2016].

[7] S. Livingstone i in.: *Zagrożenia i bezpieczeństwo w Internecie z perspektywy dzieci w Europie*. 2010: http://www.swps.pl/images/stories/dokumenty/raport_eukidsonline_all%20countries.pdf [dostęp: 17.09.2016].

Chcąc doprecyzować uzyskane wcześniej dane, badanych zapytano jaka w ich opinii jest relacja świata rzeczywistego do wirtualnego. Ustalono, że zgodnie z deklaracją zdecydowanej większości ankietowanych (74,3%) świat rzeczywisty jest ważniejszy niż świat wirtualny, nie można jednak bagatelizować faktu, że blisko co czwarty badany uznał, że świat realny i wirtualny jest tak samo ważny (17%), bądź że świat wirtualny jest ważniejszy niż realne życie (5,1%). Dodatkowo w punkcie „inne" pojawiły się stwierdzenia: „nie wiem", „mniej ważny", „praktycznie nieważny", a większość osób, które wybrały tę opcję nie wyjaśniło, co przez nią rozumieją.

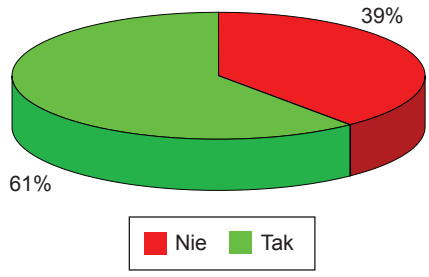
Wykres 5. Opinia respondentów na temat relacji świata wirtualnego do świata realnego ($N = 390$)



Źródło: Badania własne.

Celem zweryfikowania odpowiedzi na postawione wcześniej pytania, respondentów zapytano wprost, czy brak kontaktu z Internetem stanowi dla nich problem. Ustalono, że aż 61% ankietowanych postrzegało niemożność połączenia się z Internetem jako sytuację trudną / problematyczną.

Wykres 6. Postrzeganie przez badanych niemożności kontaktu z Internetem jako problemu ($N = 390$)



Źródło: Badania własne.

Osoby, dla których brak kontaktu z Internetem jest problemem poproszono, żeby podały przyczyny tego faktu. Badani jako przyczynę swojej irytacji najczęściej wskazywali: niemożność sprawdzenia ważnych dla nich informacji (54,3%) oraz brak kontaktu z rówieśnikami (53,0%). Nieco rzadziej rozdrażnienie respondentów powodował brak wiedzy co dzieje się u znajomych na portalach społecznościowych (41,5%) oraz brak możliwości grania w ulubione gry (35,5%). Ogólnie stwierdzić można, że największym problemem dla badanych był brak możliwości komunikacji ze znajomymi i uczestniczenia w wirtualnym życiu społecznym. Dodatkowo w opcji „inne" pojawiły się dwie kategorie przyczyn: związane z niemożnością rozpowszechniania różnego typu informacji na swój temat („nie mogę odpowiadać na pytania na asku", „nie mogę dodawać nowych filmów na youtube", „nie mogę pisać przez komunikatory") oraz związane z nieumiejętnością poradzenia sobie w inny sposób z nudą, a w jednym przypadku też — realizacją zainteresowań („w dni zimowe nie mam nic do zapobiegania nudy", „nudzi mi się", „nie mogę oglądać seriali", „nie mogę oglądać dalszej części anime", „nie mogę słuchać muzyki ani oglądać filmów", „nie mogę dokańczać moich grafik").

Tabela 10. **Przyczyny, dla których brak kontaktu z Internetem stanowi dla badanych problem (*N*=390)***

Kategoria	n	%
Nie mogę sprawdzić skrzynki mail'owej	36	15,4
Nie mogę sprawdzić ważnych dla mnie informacji	127	54,3
Nie mam kontaktu z rówieśnikami	124	53,0
Nie wiem co się dzieje u znajomych na portalach społecznościowych	97	41,5
Nie mogę grać w ulubione gry	83	35,5
Inne	13	5,6

* Odpowiedzi nie sumują się do 100%, ponieważ istniała możliwość dokonania wielokrotnego wyboru.
Źródło: Badania własne.

Fakt postrzegania przez młodzież niemożności korzystania z Internetu w kategoriach problemu nasuwa pytania o związane z tym zagrożenia. Z pewnością dla przeważającej większości respondentów Internet stanowi po prostu narzędzie pracy, rozrywki i komunikacji, jednak w przypadku pewnej (relatywnie nielicznej) grupy młodych internautów korzystanie z sieci może wymykać się spod kontroli. Jak wskazują badania przeprowadzone przez Fundację Dzieci Niczyje, w Polsce kryteria nadużywania Internetu spełnia 1,3% gimnazjalistów. Większą grupę stanowią osoby wykazujące tylko część symptomów, a więc zagrożone nadużywaniem — jest to 12,1%

nastolatków. Łącznie te dwie kategorie stanowią grupę osób dysfunkcyjnie korzystających z Internetu — należy do niej 13,3% uczniów szkół gimnazjalnych[8]. Z kolei zgodnie z raportem CBOS[9] uzależnieniem od Internetu są najczęściej zagrożone osoby poniżej 25. roku życia, przy czym w największym stopniu zagrożenie to dotyczy niepełnoletnich. Wśród najmłodszych badanych, którzy nie ukończyli jeszcze 18. roku życia, więcej niż co dziesiąty (10,4%) wykazywał zagrożenie uzależnieniem, bądź uzależnienie od sieci.

5.2. Zachowania podejmowane przez badaną młodzież w świecie wirtualnym

Zgodnie z badaniami przeprowadzonymi w roku 2008 przez Digital Future Project na Wydziale Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Południowej Karoliny liczba godzin spędzanych w Internecie przez Amerykanów wynosiła średnio 15,3 godziny tygodniowo. Internauci co najmniej raz w tygodniu podejmowali w sieci takie czynności jak: korzystanie z poczty e-mail — 96%, przeglądanie stron www bez konkretnego celu — 71%, poszukiwanie wiadomości — 60%, poszukiwanie informacji o konkretnym produkcie — 43%, korzystanie z bankowości elektronicznej — 38%, korzystanie z komunikatorów — 37%, granie w gry *online* — 35%, wyszukiwanie treści o żartobliwym charakterze — 25%. Ponadto, w ciągu trzech lat dwukrotnie wzrosła liczba członków społeczności internetowych, a połowa z nich (54%) loguje się na portalu społecznościowym co najmniej raz dziennie[10].

Powyższe dane sprawiły, że w toku badań własnych zdecydowano się ustalić, jakie zachowania w świecie wirtualnym podejmuje badana młodzież. W tym celu respondentów zapytano z jakich portali i stron internetowych korzystają najczęściej. Pytanie miało charakter półotwarty, a zatem istniała możliwość dopisania odpowiedzi, których nie uwzględniono w kafeterii.

---

[8] K. Makaruk, S. Wójcik, Konsorcjum EU NET ADB: *Badanie nadużywania Internetu przez młodzież*…, s. 19.

[9] B. Badora, M. Gwiazda, M. Herrmann, J. Kalka, J. Moskalewicz: *Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego (patologicznego) oraz innych uzależnień behawioralnych*. Warszawa 2012, s. 221.

[10] E. Aboujaoude: *Wirtualna osobowość naszych czasów*…, s. 17.

Tabela 11. **Strony i portale internetowe, z których korzystają badani (*N*=390)***

Strona / portal internetowy	n	%
Google	304	78,1
YouTube	335	86,1
Portale społecznościowe	322	82,8
Wikipedia	94	24,2
Portale związane z grami	106	27,2
Portale informacyjne	93	23,9
Inne	54	13,9

* Odpowiedzi nie sumują się do 100%, ponieważ istniała możliwość dokonania wielokrotnego wyboru.

Źródło: Badania własne.

Stwierdzono, że badani najczęściej odwiedzają YouTube oraz portale społecznościowe (odpowiednio 86,1% i 82,8%), a niemal równie często korzystają z serwisu Google (78,1%). Co może się wydawać zaskakujące, jedynie 27,2% respondentów korzysta z portali internetowych związanych z grami, także stosunkowo rzadko badani odwiedzają Wikipedię (24,2%) i portale informacyjne (23,9%). Dodatkowo 13,9% badanych uczniów wybrało opcję „inne" wskazując w jej ramach na źródła internetowe, które nie zostały uwzględnione w kafeterii. W sumie wymieniono 38 stron internetowych o zróżnicowanej tematyce dotyczącej szeroko pojętej aktywności społecznej i rozrywkowej, gier, sportu oraz zakupów. Najczęściej wskazywano na źródła, które można powiązać z aktywnością społeczną, takie jak: Instagram (16 wskazań), Ask.fm (10 wskazań), Snapchat (8 wskazań), Twitter (5 wskazań), Tumblr (4 wskazania). Również cytowane wcześniej badania NASK potwierdziły, że aktualnie Internet to dla dorastających przede wszystkim źródło rozrywki (dostęp do filmów i muzyki jest ważny dla 86,4% badanych, a do przeglądarek internetowych — dla 86,7%), ale także bieżących informacji (dla 80,0% respondentów). Ponadto, ze względu na to, że obecnie relacje społeczne utrzymywane za pośrednictwem mediów społecznościowych są dla młodych ludzi niezwykle ważnym obszarem funkcjonowania, warto zwrócić uwagę, że zgodnie z przytaczanymi wynikami badań ogólnopolskich, niemalże wszyscy badani (94,6%) zadeklarowali posiadanie konta na przynajmniej jednym portalu społecznościowym[11].

Uzyskane wyniki badań własnych są również spójne z rezultatami badań przeprowadzonych pod patronatem Fundacji Dzieci Niczyje, które wykazały, że najczęściej podejmowaną czynnością młodych ludzi w sieci było oglądanie klipów wideo i filmów — co najmniej raz w tygodniu robiło to 84% gimnazjalistów. Niewiele mniej, bo 80% respondentów korzystało z komunikatorów inter-

[11] Instytut Badawczy NASK: *Nastolatki 3.0*…, s. 10.

netowych. Inną, równie powszechną aktywnością było korzystanie z serwisów społecznościowych — przynajmniej raz w tygodniu robiło to 79% gimnazjalistów, a konto na przynajmniej jednym z portali miało 90% nastolatków. Kolejne pozycje wśród aktywności podejmowanych przez nastolatków w sieci zajmowały odpowiednio: odrabianie prac domowych i poszukiwanie informacji (76%) oraz ściąganie muzyki (66%)[12]. Z kolei zgodnie z wynikami badań przeprowadzonymi przez Hannę Tomaszewską w roku 2006 wśród 350 uczniów warszawskich liceów, młodzież korzysta z Internetu nie tylko ze względu na możliwości komunikowania się (17,4%), ale przede wszystkim ze względu na szeroki i łatwy dostęp do zasobów i informacji (31% wskazań badanych)[13]. Uogólniając można zatem stwierdzić, że polska młodzież używa Internetu przede wszystkim w celu zapewnienia sobie rozrywki, uzyskania możliwości komunikowania się, a także w celach informacyjnych.

Kolejne pytanie, które zadano respondentom dotyczyło prowadzenia własnego bloga — badanych zapytano czy prowadzą bloga, a jeśli tak to jaka jest jego tematyka. Postawienie takiego pytania było związane z faktem, że zgodnie z danymi przedstawianymi w literaturze przedmiotu osoby prowadzące blogi to w większości ludzie młodzi, z których połowa uczy się lub pracuje. Co więcej, autorzy blogów bardzo aktywnie korzystają z Internetu: 92% z nich poszukuje tu informacji o produktach, usługach lub firmach, 85% uczestniczy w aktywności forów i grup dyskusyjnych, 75% robi zakupy w sieci, a 66% bierze udział w aukcjach internetowych[14].

W toku badań własnych ustalono, że aktywność związaną z prowadzeniem bloga podejmuje stosunkowo niewielu respondentów (11,6%). Może to być skutkiem wymogu większego zaangażowania niż jedynie biernego przeglądania udostępnionych w sieci treści.

Tabela 12. **Prowadzenie bloga przez respondentów (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Tak	45	11,6
Nie	344	88,4
Liczebność	389	100
Brak odpowiedzi	1	

Źródło: Badania własne.

[12] K. Makaruk, S. Wójcik, Konsorcjum EU NET ADB: *Badanie nadużywania Internetu przez młodzież*…, s. 11—13.

[13] H. Tomaszewska: *Młodzież, rówieśnicy i nowe media*…, s. 324—325.

[14] J.M. Zając, A. Kustra, P.S.M. Janczewski, T. Wierzbowska: *Motywacje, zachowania i poglądy autorów i czytelników blogów*. Raport z badania ankietowego przeprowadzonego przez firmę Gemius S.A. i serwis Blox.pl, s. 5: http://pbi.org.pl/raporty/badanie_blogow.pdf [dostęp: 2.11.2016].

Tematyka prowadzonych blogów okazała się dość szeroka, związana z życiem społecznym i zainteresowaniami respondentów. Najczęściej były to blogi o tematyce szkolnej (8 wskazań, w tym „nienawidzenie szkoły") lub „ogólnożyciowej" czy też „lifestyle'owej" (łącznie 7 wskazań). Ponadto tematyka prowadzonych blogów oscylowała wokół fotografii (4 wskazania), książek (3 wskazania), informatyki (3 wskazania), sportu (2 wskazania), gier (2 wskazania) oraz muzyki, przyrody, popkultury japońskiej, harcerstwa i problemów młodzieży XXI wieku (po 1 wskazaniu). Dwie osoby zadeklarowały, że blog jest dla nich formą pamiętnika, zatem w większości przypadków prowadzenie blogów przez respondentów jest tożsame z dzieleniem się w przestrzeni wirtualnej własnymi doświadczeniami, co prawdopodobnie ma sprowokować określone reakcje społeczne. Uzyskane dane są spójne z wynikami wcześniej przytoczonych badań, które dowiodły, że wśród motywów pisania bloga najważniejsze okazały się powody osobiste i autoekspresyjne — tworzenie bloga przez ich uczestników najczęściej miało na celu wyrażenie osobistych odczuć i emocji (65%) lub opinii (64%) autorów oraz zachowanie pomysłów, doświadczeń i uczuć na przyszłość (60%). Ważnym aspektem blogowania były też jego funkcje społeczne — niemal połowa zbadanych autorów pisała bloga w celu nawiązania nowych kontaktów (28%) lub podtrzymywania kontaktu ze znajomymi (27%, łącznie 44%). Autorzy blogów chcieli przy tym, żeby ich wpisy były komentowane, czego dowodzi fakt, że aż 92% z nich umożliwiało czytelnikom wpisywanie komentarzy na swoim blogu[15].

Powyższe dane wskazują, że istotnym elementem korzystania z przestrzeni wirtualnej jest nawiązywanie i podtrzymywanie relacji społecznych. Próbując sprecyzować jakie zachowania społeczne podejmuje w sieci badana młodzież, zapytano ją czy wystawia „lajki" i pozytywne komentarze pod zdjęciami i opiniami swoich znajomych na portalach społecznościowych. Ustalono, że 71,7% respondentów — zgodnie z własną deklaracją — wystawia je tylko wtedy, kiedy prezentowane treści naprawdę im się podobają. Jednocześnie 26,5% badanych wskazuje na motywy, które można powiązać z poszukiwaniem akceptacji społecznej — wystawiają pozytywne komentarze niezależnie od tego, czy coś im się podoba, czy nie (12,3%), ponieważ liczą na wzajemność (7,9%) lub dlatego, że inni znajomi tak zrobili (6,3%). 13,9% respondentów deklaruje, iż raczej nie wysyłają tego typu komunikatów lub nigdy tego nie czynią. Dodatkowo 2,6% badanych wybrało odpowiedź „inne", podkreślając że mają określone zasady związane z wystawianiem „lajków", najczęściej zależne od relacji społecznych i/lub emocjonalnych łączących ich z osobą, której zdjęcie lub opinię komentują („gdy jest to bliska przyjaciółka bądź przyjaciel", „lubię tylko posty bliskich znajomych", „tak, osobom z bliskiego otoczenia", „lajkuję tylko grupy związa-

[15] Tamże.

ne z moją ulubioną grą"). Jedynie jedna osoba zaznaczyła, że nie wystawia pozytywnych komentarzy, ponieważ nie ma konta na portalu społecznościowym.

Tabela 13. **Wystawianie przez respondentów „lajków" i pozytywnych komentarzy pod zdjęciami i opiniami zamieszczanymi w Internecie (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Tak, ale tylko wtedy, gdy coś naprawdę mi się podoba	273	71,7
Tak, niezależnie od tego, czy coś mi się podoba	47	12,3
Tak, ponieważ liczę na wzajemność	30	7,9
Tak, bo inni znajomi też tak zrobili	24	6,3
Raczej nie	32	8,4
Nie, nigdy	21	5,5
Inne	10	2,6

* Odpowiedzi nie sumują się do 100%, ponieważ istniała możliwość dokonania wielokrotnego wyboru.

Źródło: Badania własne.

Jak wykazano powyżej, dla ponad 1/4 respondentów zaspokojenie potrzeby bycia zauważonym i docenionym jest jednym z głównych motywów wchodzenia w interakcje społeczne *online*. Nie ulega wątpliwości, że posiadanie dużego grona „znajomych" w przestrzeni wirtualnej daje młodym ludziom poczucie satysfakcji oraz podnosi samoocenę[16]. W konsekwencji — czego dowodzą badania EU *Kids Online*[17] — 44% dziewcząt i 39% chłopców w wieku 9—16 lat poszukuje przyjaciół w sieci, a 31% dziewcząt i 28% chłopców dodaje nieznajomych z Internetu do listy przyjaciół lub listy adresowej. Zachowania te, zaliczane do zachowań ryzykownych, mogą narażać nastolatków na niebezpieczeństwo zarówno w rzeczywistości *online*, jak i *offline*.

5.3. Sposoby autoprezentacji badanej młodzieży w Internecie

Jak już wcześniej sygnalizowano, ważnym aspektem życia *online*, szczególnie dla dorastających, jest pozytywna autoprezentacja. Prezentowanie swojej osoby w Internecie najczęściej wiąże się publikowaniem prywatnych zdjęć, in-

[16] A. Rywczyńska: *Reputacja online*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*. Red. A. Wrzesień-Gandolfo. Warszawa 2014, s. 82.

[17] L. Kirwil: *Ryzykowne zachowania dzieci i młodzieży w sieci oraz ich konsekwencje*: http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/ParticipatingCountries/PDFs/PL%20Consequences%20Presentation.pdf [dostęp: 18.09.2016].

formacji o sobie (w tym również danych osobowych), informacji o miejscu swojego pobytu, aktualnej aktywności czy filmików ze swoim udziałem. W przypadku badanej grupy osób, najczęstszym sposobem prezentacji siebie w sieci było publikowanie zdjęć. Do takiej formy autopromocji w Internecie przyznało się 76% respondentów[18]. Około jedna trzecia ankietowanych przyznała, że informuje „internetową publiczność" o swojej aktualnej aktywności (30,6%), 16,6% badanych publikuje w sieci filmiki ze swoim udziałem, natomiast 10,7% badanych udostępnia prywatne informacje na swój temat. Nietrudno zauważyć, iż wśród materiałów odnoszących się do wizerunku zewnętrznego osoby, prym wiodą zdjęcia i znacznie przeważają nad filmikami ze swoim udziałem. Uzyskane w tej kwestii wyniki są zgodne z opinią Zbyszko Melosika, który stwierdza, że na Facebooku wizualna autoprezentacja jest zdominowana przez zdjęcia, nie zaś przez filmy. Cytowany autor wyjaśnia to w następujący sposób: „nikt nie ma czasu ani ochoty oglądać projekcji z życia innej osoby (chyba że jest to naprawdę ekscytujące show). Zdjęcie zdaje się stanowić esencję tożsamości, na zasadzie: »wystarczy spojrzeć i już się wszystko wie«"[19].

Wśród innych odpowiedzi dotyczących tego, jakie informacje i materiały badani publikują w sieci pojawiały się najczęściej: muzyka, osiągnięcia i filmiki z gier, statusy i emotikony, komentarze i spostrzeżenia publikowane na portalach społecznościowych (przede wszystkim na Facebooku). Ponadto warto zaznaczyć, że aż 119 respondentów nie udzieliło odpowiedzi w przedmiotowej kwestii.

Tabela 14. **Materiały publikowane w Internecie przez osoby badane (*N*=390)***

Kategoria	n	%
Zdjęcia	206	76,0
Filmiki ze swoim udziałem	45	16,6
Dane osobowe	29	10,7
Informacje o aktualnej aktywności	83	30,6
Inne	27	10,0

* Wyniki nie sumują się do 100%, bowiem możliwe było wskazanie kilku odpowiedzi.

Źródło: Badania własne.

W badaniach starano się także uzyskać informacje, czy respondenci prezentują swoją osobę tylko i wyłącznie w korzystnym świetle, chociażby poprzez publikowanie jedynie atrakcyjnych zdjęć czy informowanie o sukcesach. Jak zauważa Elias Aboujaoude każdy człowiek nosi przecież w podświadomo-

[18] Por. Instytut Badawczy NASK: *Nastolatki 3.0*…, s. 11.

[19] Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 245.

ści ulepszoną wersję samych siebie (która niestety jest nieprawdziwa), tę która „jest wolna od przeszkadzających nam zahamowań oraz od różnych osobowościowych i fizycznych »niedostatków«, takich jak ograniczenia inteligencji czy atrakcyjności seksualnej”[20]. Analiza uzyskanych wyników pokazuje, że ponad jedna trzecia badanych (35,2%) przede wszystkim stara się być sobą, tak w świecie „realnym”, jak i wirtualnym. Niemalże tożsama liczba badanych (32,1%) stwierdziła, że prezentowanie swojej osoby w Internecie wyłącznie w korzystnym świetle nie jest dla nich istotne. Jednocześnie, zaledwie 11,1% badanych przyznało, że zawsze stara się przedstawiać siebie z atrakcyjnej strony. Wśród innych odpowiedzi respondentów pojawiły się następujące: „zero umieszczania siebie w necie”, „prawie nigdy nie dodaję zdjęć i nie publikuje prywatnych informacji”, „nie prezentuję się w Internecie w ogóle”, „staram się nie prezentować”, „nie zamieszczam tam informacji i nie chwalę się niczym”.

Tabela 15. **Prezentowanie swojej osoby w Internecie tylko w korzystnym świetle (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Tak, zawsze	43	11,1
Niekoniecznie, zawsze staram się być sobą, w świecie wirtualnym również	137	35,2
Nie jest to dla mnie ważne	125	32,1
Nie wiem, nigdy się nad tym nie zastanawiałem/am	76	19,5
Inne	8	2,1
Liczebność	389	100
Brak odpowiedzi	1	

* Możliwe było wskazanie tylko jednej odpowiedzi.

Źródło: Badania własne.

Wydaje się zatem, że młodzi użytkownicy Internetu, jeśli publikują zdjęcia i informacje na swój temat, to starają się być autentyczni, czyli tacy, jacy są na co dzień i niespecjalnie zależy im na zniekształcaniu (poprawianiu, ulepszaniu) swojego wizerunku w sieci. Z drugiej jednak strony można by się zastanawiać, czy deklaracje te są zupełnie szczere. Jeśli bowiem przyjrzeć się np. zdjęciom gimnazjalistów (a przede wszystkim gimnazjalistek) publikowanym na portalach społecznościowych (głównie Facebook, Instagram), to trudno nie odnieść wrażenia, że zdjęcia te są starannie dobrane, przedstawiają osobę w określonych pozach i modnym stroju, a wszystko po to, aby zyskać społeczną aprobatę i popularność w grupie rówieśniczej (o czym świadczyć ma duża liczba „lajków” i pełne uwielbienia komentarze). Ponadto, być może

[20] E. Aboujaoude: *Wirtualna osobowość naszych czasów*…, s. 71.

tak postawione pytanie uświadomiło młodzieży, że w świecie wirtualnym jednak starają się być inni (lepsi, atrakcyjniejsi) aniżeli są i ta świadomość bynajmniej nie wpływa korzystnie na samoocenę. Można również przypuszczać, że prezentując swój (chyba jednak atrakcyjniejszy) wizerunek w sieci i otrzymując wiele pozytywnych informacji zwrotnych (niezależnie od ich szczerości) osoba zaczyna w nie wierzyć i ma przekonanie, że posiada wszystkie te pozytywne cechy i rzeczywiście jest taką, jaką prezentuje się w Internecie. Taką interpretację uzyskanych wyników badań własnych potwierdzałyby między innymi wnioski z badań Amy L. Gonzales i Jeffreya T. Hancocka przytoczone przez Zbyszko Melosika w książce *Kultura popularna i tożsamość młodzieży. W niewoli władzy i wolności*. Zgodnie z nimi, użytkownicy Facebooka poprzez selektywne prezentowanie swojej osoby mogą jednocześnie zwiększać poczucie własnej wartości, a także łatwiej nawiązywać kontakty z innymi (również w sytuacjach „twarzą w twarz"), w efekcie pozytywnych informacji zwrotnych od innych użytkowników portalu. Może to oznaczać, że wirtualna autoprezentacja może być integrowana z obrazem własnej osoby przez człowieka i wpływać w pozytywny sposób poprzez wzrost samooceny[21]. Podobnego zdania jest także Elias Aboujaoude, który w pracy *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości* pisze, że cechy przejawiane *online* są w sposób nieświadomy przenoszone do życia poza siecią, a „nasz sposób postrzegania i oceniania samych siebie zmienia się w zależności od nowych cech osobowości wytworzonych i ukształtowanych w świecie wirtualnym"[22].

Interesującą kwestią było również to, w jaki sposób badane osoby dbają o swój wizerunek w sieci, tak aby być postrzeganymi jako osoby atrakcyjne. Przecież dziś w dobie wszechobecności Internetu i programów ułatwiających obróbkę obrazów i służących do stwarzania pozorów, bardzo łatwo jest bezboleśnie zmienić się w kogoś innego — doskonalszego i atrakcyjniejszego[23]. W wyniku przeprowadzonej analizy danych stwierdzono, że aż dla 67,5% respondentów nie jest istotny ich wizerunek w Internecie. Z kolei 28,3% badanych przyznało, że w tym celu publikuje w sieci tylko atrakcyjne zdjęcia. Wśród innych odpowiedzi pojawiły się: „nic nie robię, ale mi zależy"; „czasami publikuję zdjęcia"; „staram się być zabawny a zarazem poważny"; „piszę z tzw. »fejmami«"; „na swoim koncie jestem sobą"; „pozostaję sobą".

---

[21] A.L. Gonzales, J.T. Hancock: *Mirror, Mirror on my Facebook Wall: Effects of Exposure to Facebook on Self-Esteem.* "Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking" 2011, Vol. 14, No. 1—2, s. 79. Podano za: Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 250.

[22] E. Aboujaoude: *Wirtualna osobowość naszych czasów*…, s. 10—11.

[23] Tamże, s. 71.

Tabela 16. **Sposoby pozytywnej autoprezentacji w Internecie (*N*=390)***

Kategoria	n	%
Publikuję w Internecie tylko atrakcyjne zdjęcia	108	28,3
Chwalę się sukcesami	22	5,8
Proszę znajomych o pozytywne komentarze i „lajki”	22	5,8
Nie zależy mi na wizerunku w Internecie	258	67,5
Inne	15	3,9

* Możliwe było wskazanie maksymalnie 2 odpowiedzi. Wyniki nie sumują się do 100%.
Źródło: Badania własne.

Uzyskane w badaniach wyniki mówiące o tym, że dla większości respondentów wizerunek w Internecie jest nieistotny wydają się być sprzeczne z opinią cytowanego wcześniej Z. Melosika, który zauważa, że dziś technologia jest coraz bardziej znaczącym układem odniesienia dla życia jednostki i często stanowi źródło jej tożsamości[24]. Bezpośrednie relacje międzyludzkie są zastępowane przez kontakt za pośrednictwem nowych technologii, głównie Internetu i telefonów komórkowych, a co więcej coraz częściej „kontakt z samym sobą mediowany jest przez strategie autoprezentacji internetowej[25]. Czy zatem młodzież odpowiadała szczerze na tak postawione pytanie? Być może przyznanie, że podejmuje się intencjonalne działania w celu uzyskania atrakcyjnego wizerunku w sieci nie wpływa pozytywnie na obraz samego siebie. Wydaje się bowiem, że w rzeczywistości wszystkim użytkownikom portali społecznościowych w większym lub mniejszym stopniu zależy na atrakcyjnym wizerunku, który przecież przekłada się również na społeczny image i popularność w tzw. realu. Ponownie można powołać się na opinię Z. Melosika, który zauważa: „we współczesnym społeczeństwie jednym z najistotniejszych kryteriów pozycji w mikrośrodowisku społecznym jest atrakcyjny wizerunek — głównie wizualny i »werbalny«”[26].

5.4. Psychospołeczne funkcjonowanie badanej młodzieży a podejmowana przez nią aktywność w Internecie

Dane, które odnaleźć można w literaturze przedmiotu wskazują, że 71% członków wirtualnych społeczności twierdzi, iż społeczność ta jest dla nich

[24] Z. Melosik: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży*…, s. 405.
[25] Tamże, s. 406.
[26] Tamże, s. 241.

bardzo ważna lub niezwykle ważna, a 55% uważa, że jest ona dla nich tak samo ważna, jak społeczności w świecie realnym[27]. Z tego względu w toku prowadzonych badań próbowano ustalić, jak bardzo istotna dla psychospołecznego funkcjonowania badanych jest ich aktywność podejmowana w przestrzeni wirtualnej. Ustalenia te rozpoczęto od zadania pytania dotyczącego zalet wynikających z dostępu do Internetu, jakie dostrzegają respondenci.

Tabela 17. **Statystyki opisowe dla pytania o dostrzegane przez respondentów zalety wynikające z dostępu do Internetu (*N* = 390)**

Kategoria	N	Średnia	Odch.st.	Mediana	Min	Maks	Q25	Q75
Zdobywanie informacji	388	4,75	0,63	5,00	1,00	5,00	5,00	5,00
Możliwość robienia kilku rzeczy na raz	388	4,24	0,97	5,00	1,00	5,00	4,00	5,00
Kontakt z innymi użytkownikami Internetu	386	4,57	0,81	5,00	1,00	5,00	4,00	5,00
Śledzenie życia znanych osób, idoli	387	3,55	1,24	4,00	1,00	5,00	3,00	5,00
Szybkie zakupy	382	3,88	1,18	4,00	1,00	5,00	3,00	5,00
Możliwość słuchania muzyki	385	4,73	0,68	5,00	1,00	5,00	5,00	5,00
Możliwość grania z innymi osobami	385	4,14	1,17	5,00	1,00	5,00	3,00	5,00
Możliwość swobodnego wypowiadania się	386	3,72	1,14	4,00	1,00	5,00	3,00	5,00
Możliwość autoprezentacji przez publikowanie zdjęć i informacji na swój temet	386	3,38	1,23	3,00	1,00	5,00	3,00	4,00
Inne	19	4,58	1,02	5,00	1,00	5,00	5,00	5,00

Źródło: Badania własne.

Ustalono, że najważniejsze dla ankietowanych zalety związane z możliwością korzystania z Internetu to: zdobywanie informacji (śr. = 4,75; M = 5,00), możliwość słuchania muzyki (śr. = 4,73; M = 5,00), kontakty z innymi użytkownikami sieci (śr. = 4,57; M = 5,00), możliwość robienia kilku rzeczy na raz (śr. = 4,24; M = 5,00) oraz możliwość grania *online* (śr. = 4,14; M = 5,00). Co zastanawiające, zgodnie z deklaracjami respondentów, najmniej istotna dla nich okazała się możliwość autoprezentacji poprzez publikowanie zdjęć i informacji na swój temat (śr. = 3,38; M = 3,00). Dodatkowo 19 ankietowanych wybrało opcję „inne", wymieniając w jej ramach takie zalety dostępu do Internetu, które nie zostały uwzględnione w kafeterii. Najczęściej wskazywano tu na możliwość: korzystania z (darmowych) gier (5 wskazań), rozwijania swoich pasji

[27] E. Aboujaoude: *Wirtualna osobowość naszych czasów*…, s. 17.

(3 wskazania) oraz odrabiania zadań domowych (2 wskazania). Poza tym wymieniano też takie korzyści z dostępu do sieci, jak: oglądanie filmów i erotyków, naukę języków, zarabianie, hejtowanie, oglądanie youtuberów, publikowanie selfie. Można zatem ogólnie stwierdzić, że respondenci wykorzystują możliwości Internetu bardzo wszechstronnie.

Celem określenia jaki charakter mają wirtualne relacje społeczne respondentów, zapytano ich czy posiadają konto na portalu społecznościowym. Jak ustalono, aktywność badanych w tym obszarze była bardzo szeroka — prawie wszyscy byli członkami jakiegoś portalu społecznościowego, przy czym największą popularnością cieszył się Facebook (91,3% wskazań), zdecydowanie mniejszą — Twitter i NK (odpowiednio 24,4% i 17,4% wskazań). Dodatkowo badani mieli możliwość wskazania portalu nieuwzględnionego w kafeterii, z której skorzystało 33,1% respondentów, wymieniając zaskakująco wiele obszarów potencjalnych kontaktów internetowych jakich są beneficjentami — wśród nich znalazły się: Ask.fm (67 wskazań), Instagram (50 wskazań), Tumblr (19 wskazań), Snapchat (16 wskazań), Youtube (10 wskazań), Skype (8 wskazań), Blogger (4 wskazania), Gadu-Gadu (4 wskazania), Twitch (3 wskazania), a także pojedynczo wskazywane inne[28]. Jedynie 5,4% ankietowanych podało, że nie posiadają konta na portalu społecznościowym. Podsumowując, uznać można, że relacje społeczne inicjowane bądź podtrzymywane *online* wydają się dla badanych bardzo ważne. Potwierdzają to także wyniki badań *Nastolatki 3.0*, według których prawie wszyscy respondenci (94,6%) posiadają konto na którymś z portali społecznościowych. Wśród nich największą popularnością cieszy się Facebook (59%), następnie Snapchat (37,5%) oraz Instagram (27,1%), najmniejszą zaś Twitter (9,1%)[29].

Tabela 18. **Posiadanie kont na portalach społecznościowych przez respondentów (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Tak, NK	68	17,4
Tak, Facebook	356	91,3
Tak, Twitter	95	24,4
Tak, inne	129	33,1
Nie	21	5,4

* Odpowiedzi nie sumują się do 100%, ponieważ istniała możliwość dokonania wielokrotnego wyboru.

Źródło: Badania własne.

[28] Myspace, Pinkbike, LUGPol, League of Legends, Blog.pl, DeviantArt, Pinger, Reddit, Wattpad, SteamCommunity.com, Killing Smiles, Messenger, InterPals, blogspot.com, Zszywka.pl, Google+.

[29] Instytut Badawczy NASK: *Nastolatki 3.0*…, s. 10—11.

Po to, by doprecyzować poruszone wcześniej kwestie, respondentom zadano pytanie o dostrzegane przez nich korzyści wynikające z bycia członkiem portali społecznościowych. Jak ustalono, do najważniejszych korzyści w odczuciu badanych należą: kontakt ze znajomymi (śr. = 4,81; M = 5,00) oraz otrzymywanie informacji związanych z zajęciami szkolnymi i pozaszkolnymi (śr. = 4,42; M = 5,00). Niemal tak samo ważne jest dla ankietowanych: bycie na bieżąco w kwestii spraw i wydarzeń życiowych znajomych (śr. = 4,09; M = 4,00), otrzymywanie pomocy i wsparcia (śr. = 4,03; M = 4,00), a także wyrażanie własnych opinii (śr. = 4,01; M = 4,00). Korzystając z opcji „inne", ankietowani wskazywali na dodatkowe zalety uczestnictwa w portalach społecznościowych związane z szeroko pojętą aktywnością szkolną („pytania o zadania domowe", „można komunikować się i razem odrabiać pracę domową") i towarzyską („ma się wielu znajomych", „możliwość poznania ciekawych ludzi o podobnych zainteresowaniach"), niepozbawioną też negatywnych aspektów („można zhejtować każdego!!!"). Najmniej istotną kwestią dla respondentów okazało się otrzymywanie pozytywnych komentarzy i „lajków" (śr. = 3,66; M = 4,00), co może się wydawać zaskakujące biorąc pod uwagę intensywność ich internetowej aktywności społecznej.

Tabela 19. **Statystyki opisowe dla pytania o dostrzegane przez respondentów korzyści z bycia członkiem portali społecznościowych (*N* = 390)**

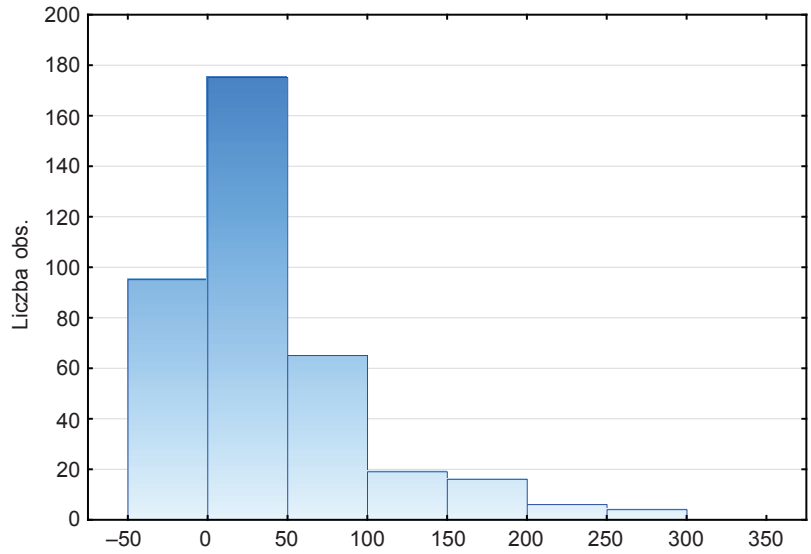
Kategoria	N	Średnia	Odch.st.	Mediana	Min	Maks	Q25	Q75
Kontakt ze znajomymi	388	4,81	0,60	5,00	1,00	5,00	5,00	5,00
Poczucie przynależności do grupy	388	3,82	1,10	4,00	1,00	5,00	3,00	5,00
Otrzymywanie pomocy i wsparcia	385	4,03	1,04	4,00	1,00	5,00	3,00	5,00
Otrzymywanie pozytywnych komentarzy i lajków	386	3,66	1,28	4,00	1,00	5,00	3,00	5,00
Możliwość wyrażania własnych opinii	387	4,01	1,04	4,00	1,00	5,00	3,00	5,00
Bycie na bieżąco ze sprawami znajomych	387	4,09	1,09	4,00	1,00	5,00	3,00	5,00
Możliwość rozrywki	386	3,78	1,31	4,00	1,00	5,00	3,00	5,00
Otrzymywanie informacji szkolnych i pozaszkolnych	386	4,42	0,91	5,00	1,00	5,00	4,00	5,00
Inne	10	4,60	0,84	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00

Źródło: Badania własne.

Dane uzyskane w poprzednim pytaniu warto zestawić z odpowiedziami na kolejne pytanie, by nieco zobiektywizować deklaracje badanych. Pytanie to do-

tyczyło minimalnej liczby otrzymanych „lajków", która jest przez respondentów uznawana za zadowalającą. Jak stwierdzono ilość „lajków" wcale nie jest dla badanych tak nieistotna, jak wcześniej deklarowali — ich średnia zadowalająca ilość, którą wskazywali badani to 48,44 (M = 30,00; odch.std. = 59,70). Zatem intensywna aktywność społeczna *online*, jaką prezentują ankietowani, najwyraźniej przekłada się na chęć bycia zauważonym i docenionym w sieci, co być może wtórnie ma też znaczenie dla kontaktów podejmowanych w przestrzeni realnej.

Wykres 7. Liczba otrzymanych „lajków" uważana przez respondentów za zadowalającą ($N = 390$)



Źródło: Badania własne.

Kolejne pytanie dotyczyło subiektywnego znaczenia nadawanego różnym komunikatom otrzymywanym w przestrzeni wirtualnej — badanych zapytano jak ważne są dla nich informacje i komunikaty od innych użytkowników portali społecznościowych. Okazało się, że przy tak sformułowanym pytaniu respondenci zwracają uwagę przede wszystkim na komunikaty pozytywne, takie jak: pozytywne komentarze (śr. = 3,32; M = 4,00), oznaczenia ankietowanego dokonywane przez innych użytkowników portalu (śr. = 2,97; M = 3,00) oraz „lajki" (śr. = 2,86; M = 3,00). Badani bagatelizują natomiast komunikaty pejoratywne w postaci zaczepek (śr. = 2,41; M = 2,00) i negatywnych komentarzy (śr. = 2,33; M = 2,00), choć można przypuszczać, że starają się w ten sposób pokazać, iż komunikaty te nie mają dla nich emocjonalnego znaczenia. W tym kontekście interesujące wydają się opinie zamieszczane w ramach kategorii

„inne" — sugerują one, że dla respondentów ważne są zwłaszcza te komunikaty, które świadczą o akceptacji wyrażanej względem nich przez rówieśników („wiadomości, zaproszenia", „pisanie z wieloma osobami") bądź dostarczają informacji istotnych ze społecznego punktu widzenia („to gdzie i z kim ktoś przebywa").

Tabela 20. **Statystyki opisowe dla pytania o znaczenie, jakie mają dla respondentów komunikaty otrzymywane od innych użytkowników portali społecznościowych (*N* = 390)**

Kategoria	N	Średnia	Odch.st.	Mediana	Min	Maks	Q25	Q75
„Lajki"	389	2,86	1,36	3,00	1,00	5,00	2,00	4,00
Pozytywne komentarze	387	3,32	1,28	4,00	1,00	5,00	2,00	4,00
Negatywne komentarze	386	2,33	1,28	2,00	1,00	5,00	1,00	3,00
Zaczepki	386	2,41	1,25	2,00	1,00	5,00	1,00	3,00
Oznaczenia	386	2,97	1,24	3,00	1,00	5,00	2,00	4,00
Inne	8	3,38	1,51	3,00	1,00	5,00	2,50	5,00

Źródło: Badania własne.

Kontynuując analizę zagadnienia związanego z oceną komunikatów otrzymywanych w przestrzeni wirtualnej, respondentów zapytano: o czym, ich zdaniem, świadczy duża liczba „lajków". Jak stwierdzono, badani najczęściej wybierali odpowiedzi wskazujące na potwierdzenie statusu i/lub akceptacji społecznej, takie jak: popularność w grupie rówieśników (śr. = 3,71; M = 4,00) oraz sympatia innych (śr. = 3,59; M = 4,00). W najmniejszym stopniu, w opinii ankietowanych, „lajki" świadczą o atrakcyjności fizycznej, choć ta odpowiedź była też punktowana dosyć wysoko (śr. = 3,12; M = 3,00).

Tabela 21. **Statystyki opisowe dla pytania: O czym świadczy, w opinii respondentów, duża liczba „lajków"? (*N* = 390)**

Kategoria	N	Średnia	Odch.st	Mediana	Min	Maks	Q25	Q75
Atrakcyjność fizyczna	384	3,12	1,30	3,00	1,00	5,00	2,00	4,00
Popularność w grupie	386	3,71	1,21	4,00	1,00	5,00	3,00	5,00
Sympatia innych	383	3,59	1,18	4,00	1,00	5,00	3,00	5,00
Nic szczególnego	378	3,17	1,22	3,00	1,00	5,00	3,00	4,00
Nie wiem	348	3,00	0,96	3,00	1,00	5,00	3,00	3,00
Inne	12	4,50	0,90	5,00	3,00	5,00	4,00	5,00

Źródło: Badania własne.

Dodatkowo w opcji „inne" badani podawali takie znaczenia „lajków", które powiązać można ze społecznymi aspektami ich funkcjonowania („popular-

ność u starszych", „jestem koleżeński") i z liczeniem na wzajemność, co oceniane było przez nich zarówno w kontekście pozytywnym („[świadczą] o nadziei, że osoba, której damy like odwdzięczy się tym samym", „można prosić innych o lajki i wtedy ma się ich dużo", „dołączanie do grup, gdzie wymienia się lajkami"), jak i negatywnym („[świadczą o] szpanerstwie oraz fałszywości", „[świadczą] o debilności").

Badanych zapytano również: czego, w ich opinii, dowodzi mała liczba „lajków". Jak się okazało w swoich odpowiedziach ankietowani również podkreślali przede wszystkim konsekwencje społeczne, takie jak: mała popularność (śr. = 3,08; M = 3,00), mała liczba znajomych (śr. = 2,97; M = 3,00) oraz bycie osobą niezbyt lubianą (śr. = 2,94; M = 3,00). Najczęściej wybieraną opcją była jednak odpowiedź (śr. = 3,16; M = 3,00) wskazująca, że mała liczba „lajków" nie świadczy o niczym, co jak się wydaje może dowodzić faktu, że respondenci podczas udzielania odpowiedzi uruchomiali własne mechanizmy obronne. W ramach opcji „inne" badani podawali dodatkowo, że mała liczba „lajków" wskazuje z jednej strony na brak atrakcyjności fizycznej, a jednocześnie z drugiej, może świadczyć o czyjejś szczerości i bezkompromisowości, bo „to tylko Internet, lepiej powiedzieć w oczy" — w tym przypadku chodzi jednak raczej o „lajki" wystawiane niż otrzymywane.

Tabela 22. **Statystyki opisowe dla pytania: O czym świadczy mała liczba „lajków"? (*N* = 390)**

Kategoria	N	Średnia	Odch.std	Mediana	Min	Maks	Q25	Q75
Brak akceptacji	382	2,77	1,32	3,00	1,00	5,00	2,00	4,00
Mała popularność	382	3,08	1,33	3,00	1,00	5,00	2,00	4,00
Mała liczba znajomych	380	2,97	1,30	3,00	1,00	5,00	2,00	4,00
Bycie osobą niezbyt lubianą	382	2,94	1,31	3,00	1,00	5,00	2,00	4,00
Nic szczególnego	370	3,16	1,30	3,00	1,00	5,00	3,00	4,00
Nie wiem	350	2,89	1,02	3,00	1,00	5,00	3,00	3,00
Inne	6	4,00	1,10	4,00	3,00	5,00	3,00	5,00

Źródło: Badania własne.

Kontynuując analizę wątków dotyczących internetowej komunikacji społecznej, badanych zapytano czy ilość uzyskiwanych „lajków" i pozytywnych komentarzy jest dla nich ważna. Jak się okazało blisko połowa badanych (42,1%) podała, że komunikaty te mają dla nich znaczenie, druga część respondentów (51,4%) uznała natomiast, iż są im one obojętne — co ponownie nieco kłóci się z danymi uzyskanymi wcześniej (zakładając, że „lajki" i pozytywne komentarze, jak deklarowali ankietowani, świadczą o akceptacji społecznej). Dodatkowo w ramach opcji „inne" pojawiły się wypowiedzi w większości

podkreślające wagę pozytywnych komunikatów otrzymywanych on-line, takie jak: „świadczą o mojej wartości", „zależy mi na pozytywnych komentarzach", „cieszę się z otrzymywanych komplementów". Jedynie jedna osoba napisała, że nie są one dla niej ważne.

Tabela 23. **Waga, jaką dla respondentów mają otrzymywane „lajki" i pozytywne komentarze (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Są bardzo ważne	47	12,1
Są ważne, ale staram się nimi nie przejmować	116	30,0
Są mi obojętne	199	51,4
Nie wiem, nigdy się nad tym nie zastanawiałem/łam	20	5,2
Inne	5	1,3
Liczebność	387	100

Źródło: Badania własne.

Prawdziwość odpowiedzi respondentów sprawdzano poprzez analizę krzyżową, czyli zestawiając odpowiedzi na pytania odnoszące się do tych samych zagadnień. Pod uwagę wzięto odpowiedzi na pytania dotyczące istotności dla respondentów ilości „lajków" i pozytywnych komentarzy otrzymywanych na portalach społecznościowych. W tym celu zastosowano współczynnik korelacji τ Kendalla oraz test Kruskala-Wallisa. Ustalono, że w przypadku pytania dotyczącego „lajków" siła zależności jest dodatnia, słaba, ale statystycznie istotna (patrz: aneks 2, tabele 85, 86, 88). Można wnioskować, że respondenci odpowiadali zgodnie na te pytania. Podobnie, prawdopodobieństwa obserwowane testu *post hoc* dla pytań dotyczących istotności uzyskiwanych „lajków" i pozytywnych komentarzy wykazały, że są one zdecydowanie ważne, czyli można wnioskować, że respondenci odpowiadali zgodnie na te pytania (patrz: aneks 2, tabele 87, 89). Przeprowadzona analiza dowodzi, że odpowiedzi badanych były spójne oraz że wbrew deklaracjom wielu badanych otrzymywanie „lajków" i pozytywnych komentarzy nie jest dla nich bez znaczenia.

W celu doprecyzowania jakie znaczenie mają dla badanych kontakty społeczne *online*, zadano im pytanie jak ważne jest dla nich bycie członkiem portali społecznościowych. Udzielone przez respondentów odpowiedzi świadczą o tym, że aktywność internetowa prowadzona w ramach takich portali jest dla większości z nich bardzo ważna — 34,1% ankietowanych zadeklarowało, że co najmniej raz dziennie logują się na swoje konto, aby być na bieżąco z umieszczanymi na portalu wiadomościami, 21% badanych podkreśliło, że zależy im na kontaktach z innymi zarejestrowanymi osoba-

mi, a kolejne 20,6% podało, że logują się na swoje konta kilka razy dziennie i nie wyobrażają sobie życia bez stałego uczestnictwa w społeczności internetowej. Jedynie 5,9% respondentów oświadczyło, że nie są członkami żadnego portalu społecznościowego i tego typu aktywność nie jest dla nich ważna.

Tabela 24. **Znaczenie, jakie ma dla respondentów bycie członkiem portali społecznościowych (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Nie jestem członkiem portalu i nie jest to dla mnie ważne	23	5,9
Jestem członkiem portalu, ale rzadko z niego korzystam	70	17,9
Jestem członkiem portalu i zależy mi na kontaktach z osobami zarejestrowanymi	82	21,0
Jestem członkiem portalu i co najmniej raz dziennie muszę się logować, aby być „na bieżąco”	133	34,1
Jestem członkiem portalu, loguję się kilka razy dziennie i nie wyobrażam sobie życia bez stałego uczestnictwa w społeczności internetowej	80	20,6
Liczebność	388	

Źródło: Badania własne.

Dodatkowo badanych zapytano, czy liczba znajomych na portalach społecznościowych jest dla nich istotna. Jak stwierdzono, większość badanych podaje, że liczba internetowych znajomych nie jest dla nich ważna (59,7%) oraz że zdecydowanie ważniejsza jest dla nich jakość kontaktów z innymi osobami na co dzień (31,3%). Jedynie 6,7% ankietowanych przyznaje, że liczba znajomych jest istotna, bo świadczy o popularności. Zatem mimo, że z analizy wcześniejszych odpowiedzi wynika, że liczba znajomych internetowych i jakość otrzymywanych od nich komunikatów są dla respondentów ważne, ponieważ niejako potwierdzają ich status osób akceptowanych społecznie, czy też popularnych, to jedynie niewielki odsetek badanych jest gotów przyznać to w sposób otwarty. Fakt ten potwierdzają też wypowiedzi badanych w ramach opcji „inne”, z których jedna wyjątkowo trafnie wydaje się oddawać ich stanowisko: „[liczba znajomych] jest ważna, ale nie najważniejsza, ważne, by nie było np. tylko 10 znajomych”. Pojawiła się tutaj również wypowiedź wyjątkowo refleksyjna: „liczba znajomych na takich portalach nie oznacza, że ma się dużo przyjaciół, raczej sprawia poczucie samotności”.

Tabela 25. **Znaczenie liczby znajomych na portalach społecznościowych dla respondentów (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Liczba znajomych nie jest ważna	233	59,7
Ważniejsza jest jakość kontaktów z innymi osobami na co dzień	122	31,3
Liczba znajomych jest ważna, bo świadczy o popularności	26	6,7
Inne	9	2,3
Liczebność	390	100

Źródło: Badania własne.

Na zakończenie rozważań na temat wagi aktywności internetowej dla psychospołecznego funkcjonowania badanych, zapytano ich jak oceniają swoje relacje z innymi w świecie wirtualnym i rzeczywistym. Zdecydowana większość ankietowanych (65,9%) uznała, że ich relacje realne oraz wirtualne niczym się nie różnią i są tak samo dobre. 33,1% respondentów bardziej docenia relacje w świecie realnym, ponieważ dzięki nim mogą bezpośrednio rozmawiać z innymi osobami i obserwować je. Z kolei 18,7% badanych woli relacje internetowe, z uwagi na fakt, że nie czują się obserwowani i mogą swobodniej wyrażać swoje opinie. Wśród części badanych można więc zaobserwować pewne tendencje ucieczkowe w stronę przestrzeni wirtualnej, a także nieco mało refleksyjne przekonanie, że w kontaktach *online* mogą czuć się tak samo bezpiecznie jak w relacjach rzeczywistych. Konkluzja ta znajduje potwierdzenie w swobodnych wypowiedziach ankietowanych udzielanych w ramach opcji „inne" („z niektórymi osobami mam tylko wirtualny kontakt", „często piszę z kimś dużo, a w realu nawet się nie odzywamy tzw. strach", „z niektórymi osobami w internecie rozumiem się o wiele lepiej niż w świecie realnym").

Tabela 26. **Relacje z innymi w świecie wirtualnym i rzeczywistym w ocenie badanych (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Niczym się nie różnią	112	28,7
Są tak samo dobre w świecie wirtualnym i rzeczywistym	145	37,2
Relacje realne są lepsze, bo mogę bezpośrednio rozmawiać i obserwować	129	33,1
Relacje wirtualne są lepsze, bo mogę swobodniej wyrażać swoje opinie	38	9,7
Relacje wirtualne są mniej stresujące, bo nikt mnie nie obserwuje	35	9,0
Inne	6	1,5

* Odpowiedzi nie sumują się do 100%, ponieważ istniała możliwość dokonania wielokrotnego wyboru.

Źródło: Badania własne.

Warto zwrócić uwagę, że swego rodzaju bezrefleksyjność w nawiązywaniu kontaktów społecznych *online* i podawanie wrażliwych danych na swój temat, w nadziei na uzyskanie akceptacji lub przychylności innych użytkowników sieci może mieć szereg negatywnych konsekwencji. Jak wskazują wyniki badania EU *Kids Online*[30], w grupie korzystających z serwisów społecznościowych polskich nastolatków w wieku 11—16 lat, tylko 61% deklarowało umiejętność zmiany ustawień prywatności na swoim profilu, jak np. ograniczenia widoczności swoich postów dla osób spoza listy znajomych lub nawet wybranych znajomych. Stwarza to ryzyko, że przy publicznych profilach informacje publikowane przez młodych ludzi są dostępne dla wszystkich i mogą łatwo „wpaść" w niepowołane ręce. Z kolei z danych uzyskanych przez Szymona Wójcika i Katarzynę Makaruk[31] wynika, że 34% nastolatków w wieku 15—19 lat co najmniej raz za pośrednictwem telefonu lub Internetu otrzymało wiadomość sekstingową, na której widać było nagiego lub prawie nagiego nadawcę — wśród chłopców odsetek ten był dużo wyższy i wynosił aż 40%, a wśród dziewcząt odbiorcami takich wiadomości było 29%. Nadawcy tych wiadomości najczęściej zaliczani byli przez ankietowanych do osób znajomych, ale nie będących z nimi w związku, bądź do osób obcych. Do wysyłania tego typu wiadomości przyznało się natomiast 11% badanych, a stosunkowo duża część respondentów (4%) wybrała odpowiedź „Nie chce odpowiadać na to pytanie" — większy odsetek wysyłających odnotowano w grupie dziewcząt (14%) w porównaniu do chłopców (8%). Wśród motywów podejmowania takich zachowań najczęściej podawano flirt z aktualną dziewczyną/chłopakiem (69%) oraz próby zwrócenia na siebie uwagi i podrywania (40%). Na trzecim miejscu znalazła się odpowiedź „Zrobiłe(am) to, bo mnie poprosił(a)" — wybrało ją aż 30% osób, które wysłały swoje zdjęcie lub film.

5.5. Dostrzegane przez gimnazjalistów zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu

Nie ulega wątpliwości, że nowe media, w tym przede wszystkim Internet jest ważnym środowiskiem życia młodych ludzi, a wirtualny świat staje się dla

[30] L. Kirwil: *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo na tle danych dla UE. Wstępny raport z badań EU Kids online przeprowadzonych wśród dzieci 9—16 lat i ich rodziców*. Warszawa 2010, s. 5—8.

[31] S. Wójcik, K. Makaruk: *Seksting wśród polskiej młodzieży. Wyniki badania ilościowego*. Warszawa 2014, s. 7—12.

nich często „bardziej realny niż realny”[32]. Dominacja nowej technologii w życiu dzieci i młodzieży powoduje, że często jest ona rozważana w kontekście zagrożeń i potencjalnie negatywnego oddziaływania na funkcjonowanie dorastających. Tymczasem, trudno nie zgodzić się z metaforą Internetu zaproponowaną przez Zhenga Yana, który nazywa go „mieczem o dwóch ostrzach”[33], niosącym za sobą zarówno pozytywne, jak i negatywne konsekwencje dla jego użytkowników. Wśród pozytywnych aspektów nowych mediów wskazuje się między innymi na: możliwość uzyskania wsparcia społecznego, ułatwiony rozwój i budowanie własnej tożsamości oraz rozwój zdolności interpersonalnych i krytycznego myślenia. Ponadto w obszarze edukacji wymienia się takie korzyści, jak: szeroki dostęp do informacji, możliwość uzyskania wsparcia akademickiego i możliwość nawiązywania kontaktów międzykulturowych[34]. Obok pozytywnych aspektów korzystania z technologii informatycznej, często wskazuje się także na zagrożenia związane z obecnością jednostki w świecie *online*. W analizowanym kontekście Agnieszka Szewczyk wymienia następujące problemy: włamania komputerowe, możliwość podglądania innych w sieci, łamanie praw autorskich, handel pracami dyplomowymi / wypracowaniami, kontakty organizacji przestępczych, prezentowanie instrukcji do produkcji broni, narkotyków[35]. Jednocześnie, w odniesieniu do własnych eksploracji, warto przytoczyć wnioski z badań polskich nauczycieli autorstwa Jacka Serafina. Badani nauczyciele wśród najważniejszych zagrożeń dla dzieci i młodzieży związanych z wykorzystaniem nowych technologii wskazywali: dostęp do niewłaściwych treści, negatywny wpływ gier komputerowych, agresję, uzależnienie od Internetu oraz potencjalnie niebezpieczne kontakty nawiązywane *online*[36]. W związku z powyższym, przeprowadzając badania własne starano się dociec, jakie potencjalne zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu dostrzega badana młodzież. W wyniku przeprowadzonej analizy stwierdzono, że respondenci za największe zagrożenie związane z korzystaniem z Internetu uznali podszywanie się pod inne osoby, o czym świadczy fakt, że 75% osób wskazało najwyższe możliwe wartości na skali: 4 lub 5 (Q25 = 4). Prawie tak samo istotnym zagrożeniem dla badanych jest *stalking* rozumiany jako prawdopodobieństwo rozpowszech-

[32] A. Gromkowska-Melosik: *Cyber-kobieta, czyli o wirtualnych symulacjach istnienia.* W: *Kultura popularna i (re)konstrukcje tożsamości.* Red. A. Gromkowska-Melosik. Poznań, Leszno 2007, s. 270.

[33] Z. Yan: *What influences children's and adolescents' understanding of the complexity of the Internet?* “Developmental Psychology” 2006, No. 42, s. 418—428. Podano za: J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyber bullying*…, s. 83.

[34] E. Mishna, M. Saini, S. Solomon: *Ongoing and online: children and youth's perceptions of cyberbullying.* “Children & Youth Services Review” 2009, No. 31, s. 1222—1228. Podano za: J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyber bullying*…, s. 85.

[35] A. Szewczyk: *Problemy moralne w świecie informacji.* Warszawa 2008, s. 66.

[36] J. Serafin: *Potrzeba modyfikacji roli nauczyciela w obliczu zastosowań technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji.* „Zarządzanie Publiczne” 2009, nr 6, s. 105—122.

niania nieprawdziwych informacji lub kompromitujących zdjęć (średnia uzyskanych dla tej kategorii odpowiedzi wyników wynosi 4,15). Zwraca również uwagę fakt, że 75% badanych wskazało na skali wartości 4 lub 5 (Q25 = 4). Najmniej istotnym zagrożeniem dla badanej młodzieży są problemy zdrowotne wynikające z korzystania z Internetu (średni wynik dla tej kategorii odpowiedzi wynosi 3,37), widoczne jest jednak ich stosunkowo duże rozproszenie na skali (odchylenie standardowe 1,24); ponadto 75% badanych nie wskazało najwyższej wartości na skali (Q75 = 4).

Wśród innych internetowych zagrożeń dostrzeganych przez badanych gimnazjalistów znalazły się: „znajomości z nieznajomymi"; „wyzywanie w rozmowach"; „hejtowanie"; „różnego rodzaju hejtowanie innych"; „wojna informacyjna"; „mało czasu spędzanego na podwórku".

Tabela 27. **Statystyki opisowe dla pytania o dostrzegane przez gimnazjalistów zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu (*N* = 390)**

Kategoria	N	Średnia	Odch.std.	Mediana	Q25	Q75
Uzależnienia od Internetu	389	3,98	1,21	4,00	3,00	5,00
Problemy zdrowotne	386	3,37	1,24	4,00	3,00	4,00
Włamania na konta internetowe	382	4,02	1,12	4,00	3,00	5,00
Wirusy	382	4,00	1,17	4,00	3,00	5,00
Rozpowszechnianie nieprawdziwych informacji i/lub kompromitujących zdjęć (stalking)	389	4,15	1,13	5,00	4,00	5,00
Podszywanie się pod inne osoby	389	4,16	1,09	4,00	4,00	5,00
Inne	7	4,71	0,76	5,00	5,00	5,00

Źródło: Badania własne.

Bez wątpienia Internet, w tym również portale społecznościowe ułatwiają komunikację i umożliwiają kontakt z osobami — znajomymi, przyjaciółmi — z którymi na co dzień, z różnych przyczyn kontakt *face to face* jest niemożliwy. Pod tym względem, łączność internetowa wydaje się być niezwykle przydatnym narzędziem. Z drugiej strony, użytkownicy sieci mogą mieć wątpliwości, czy podawane przez internautów informacje są prawdziwe. O opinię w tej kwestii zapytano także badanych gimnazjalistów. Z uzyskanych danych wynika, że aż 60,1% badanych uznało, iż informacje / zdjęcia publikowane w Internecie tylko częściowo są zgodne z rzeczywistością, bowiem ukazują tylko atrakcyjne cechy użytkowników. Niemal o połowę mniej respondentów (28,9%) stwierdziło, że publikowane w sieci materiały są zgodne z rzeczywistością. Zaledwie 7,7% badanych uznało, że publikowane informacje i/lub zdjęcia całkowicie nie odpowiadają rzeczywistości. Ponadto, wśród innych odpowiedzi respondentów znalazły się: „różnie bywa"; „nie wiem"; „to jak widzę znajomych na zdjęciach jest inne, niż to, co widzę w realu"; „jedni chcą być atrakcyjni, a inni pokazują »siebie«".

Tabela 28. **Opinia respondentów na temat zgodności z rzeczywistością materiałów i informacji umieszczanych w Internecie (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Zgodne z rzeczywistością	112	28,9
Częściowo zgodne z rzeczywistością	233	60,1
Całkowicie niezgodne z rzeczywistością	30	7,7
Inne	13	3,4
Liczebność	388	
Brak odpowiedzi	2	

Źródło: Badania własne.

Przeprowadzone badania zmierzały także do ustalenia, czy badana młodzież ma świadomość zagrożeń, których źródłem może być publikowanie w Internecie informacji na swój temat. W wyniku przeprowadzonej analizy stwierdzono, że w opinii 32,4% badanych Internet jest raczej bezpieczny, aczkolwiek badani uzależniają to od tego, komu udostępnia się informacje o sobie. Jednocześnie, nieco mniej respondentów (28,7%) uważa, że Internet nie jest bezpieczny, a opublikowane zdjęcia i/lub informacje mogą zostać spreparowane i rozpowszechnione, aby skompromitować i ośmieszyć daną osobę. Podobnie 25,1% badanych gimnazjalistów sądzi, iż udostępniane dane mogą zostać wykorzystane przez przestępców. Biorąc pod uwagę odsetek osób, które mają świadomość zagrożeń związanych z publikacją danych osobowych w sieci, można stwierdzić, że młodzież zdaje sobie sprawę, iż Internet nie jest bezpieczną przestrzenią, co daje nadzieję, iż udostępniają informacje o sobie z rozwagą i świadomością istniejących niebezpieczeństw. Warto jednak podkreślić, że aż jedna piąta badanych (19,9%) wskazała, iż nie wie czy publikowanie swojego wizerunku i danych personalnych w sieci stanowi zagrożenie dla ich bezpieczeństwa.

Tabela 29. **Opinia respondentów na temat tego, czy publikowanie danych osobowych i wizerunku w Internecie stanowi zagrożenie dla bezpieczeństwa użytkowników sieci (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Nie, internet pod tym względem jest bezpieczny	37	9,8
Raczej nie, to zależy komu udostępnia się zdjęcia i informacje o sobie	122	32,4
Nie wiem	75	19,9
Tak, dane te mogą zostać wykorzystanie przez przestępców	94	25,1
Tak, nasze zdjęcia mogą zostać spreparowane i rozpowszechnione kompromitując i ośmieszając daną osobę	108	28,7
Tak, ktoś może się pod nas podszywać	66	17,6
Inne	3	0,8

* Możliwe było wskazanie maksymalnie 2 odpowiedzi. Wyniki nie sumują się do 100%.

Źródło: Badania własne.

W kontekście uzyskanych danych warto wspomnieć, iż szczególnie portale społecznościowe, które — jak się wydaje — są dla nastolatków najczęstszą przestrzenią internetową, w której udostępniają informacje na swój temat, posiadają zabezpieczenia i szereg ustawień profilowych, umożliwiających ograniczanie dostępu osobom niepożądanym do wglądu w dane osobowe użytkownika. Mając świadomość zagrożeń naruszania prywatności w sieci internauci mogą chronić swoją prywatność. Wyniki przywoływanych już wcześniej badań instytutu NASK pokazują, że badana młodzież w większości (57,6%) zabezpiecza w ten sposób swoje konto na portalu społecznościowym głównie ze względu na chęć ochrony swojej prywatności. Jednocześnie aż 21,9% badanych nie dostrzega potrzeby ograniczania dostępności[37]. Wynik ten jest zbliżony do uzyskanego w badaniach własnych, zgodnie z którym niemal 20% badanych nie miało świadomości, czy publikowanie danych osobowych w Internecie stanowi dla nich jakieś niebezpieczeństwo. Być może zatem brak tej świadomości sprawia, że młodzi użytkownicy sieci nie zabezpieczają odpowiednio swoich danych osobowych. Czasem jednak — co pokazują badania *Nastolatki 3.0* — młodzież celowo nie ustawia ograniczeń dla swojego konta, ponieważ chce być widoczna dla jak największej liczby użytkowników (5,2%). Należy również dodać, że zgodnie z przytaczanymi danymi 1,8% nastolatków nie ustawia prywatności na swoim profilu, ponieważ nie potrafi tego zrobić[38]. W związku z powyższym oddziaływania o charakterze edukacyjnym i profilaktycznym w zakresie uświadamiania zarówno zagrożeń związanych z publikacją swojego wizerunku oraz danych osobowych w sieci, jak i technicznych możliwości dokonywania zmian i ustawień profilu wydają się szczególnie potrzebne.

Internet ze względu na pozorną anonimowość jest często przestrzenią wzajemnej agresji, wyśmiewania, prób kompromitowania innych użytkowników sieci. Między innymi takie zachowania mieszczą się w pojęciu szeroko rozumianej cyberprzemocy. Chociaż zjawisko tzw. cyber-mobbingu jest znane od około dekady, to skala jego występowania jest niezwykle duża. Na przykład w Niemczach Instytut Badań Socjologicznych i Analiz Statystycznych przeprowadził w roku 2011 dwa badania sondażowe wśród osób w wieku od czternastu do dwudziestu lat na próbie 1 000 respondentów z Północnej Nadrenii-Westfalii oraz 1 000 osób z terenu całych Niemiec. Na podstawie przeprowadzonych badań stwierdzono, że 32% badanych było ofiarą cyberprzemocy, w Północnej Nadrenii-Westfalii było ich 36%. Z groźbami i znieważeniem przez Internet lub telefon komórkowy zetknęło się 20% uczniów, co szóstego spotkało oszczerstwo, a w przypadku 10% respondentów bezprawnie wykorzystano dane osobowe. Istotne jest również to, że 20% badanych dopuszczało możliwość po-

[37] Instytut Badawczy NASK: *Nastolatki 3.0*…, s. 14.

[38] Tamże.

pełnienia internetowego przestępstwa, a co szósty sam był jego sprawcą[39]. Ponadto, szeroko zakrojone badania w zakresie przemocy w sieci przeprowadził w ramach projektu *Cyberbullying 2010* Jacek Pyżalski w latach 2008—2011. W badaniach tych podjęto między innymi próbę zdiagnozowania stopnia rozpowszechnienia sprawstwa agresji elektronicznej wśród uczniów trzecich klas gimnazjum. Wyniki uzyskanych danych pokazały, że gimnazjaliści najczęściej stosują agresję za pośrednictwem komunikacji synchronicznej, np. czata lub komunikatora internetowego. 56% uczniów nigdy nie było sprawcami agresji za pośrednictwem czata, a 60% z nich — za pośrednictwem komunikatora internetowego. Jednocześnie, wielu badanych uczniów jest sprawcą agresji elektronicznej raz lub kilka razy w tygodniu, a nawet częściej (odpowiednio 7% i 4%). Agresja ma miejsce także na forach internetowych, na których użytkownicy mogą komentować lub wyśmiewać wypowiedzi innych, obrażając ich lub strasząc. Jak podaje autor badań, prawie co czwarty respondent dopuścił się agresji tego rodzaju w ciągu roku poprzedzającego badanie. Warto odnotować także, że ponad 36,5% badanych przyznało się do obrażania innych osób podczas grania w gry *online*. Wśród pozostałych wyników istotnych z punktu widzenia niniejszego opracowania na uwagę zasługują:

— ponad 31% badanych wykluczyło lub nie przyjęło innej osoby do grona znajomych w celu jej dokuczenia;
— ponad 28% respondentów komentowało profile na portalach społecznościowych w celu sprawienia komuś przykrości;
— ponad 15% uczniów założyło na portalu społecznościowym fałszywe konto ośmieszające inną osobę;
— 12% respondentów rozpowszechniło w Internecie zdjęcie innej osoby w nieprzyjemnej dla niej sytuacji[40].

Ze względu na stosunkowo duże rozpowszechnienie tego typu negatywnych zachowań w przestrzeni internetowej, szczególnie wśród nastolatków, powyższa kwestia była również przedmiotem przeprowadzonych badań własnych. W pierwszej kolejności sprawdzano, czy respondenci w ogóle spotkali się z negatywnymi zachowaniami w sieci. Uzyskane wyniki pokazują, że aż 56,7% badanych często spotyka się z takimi zachowaniami, a 33,9% gimnazjalistów spotkało się z nimi, ale były to pojedyncze przypadki. Sumując powyższe odsetki okazuje się, że 90,6% badanych nastolatków było świadkami, ofiarami bądź sprawcami cyberprzemocy, co świadczy o tym, że zjawisko to jest palącym, aktualnym i bardzo rozpowszechnionym problemem, który wymaga natychmiastowych reakcji ze strony osób dorosłych, w szczególności rodziców, wychowawców, pedagogów.

---

[39] M. Spitzer: *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci.* Tłum. A. Lipiński. Słupsk 2013, s. 98—99.

[40] J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 201—206.

Tabela 30. **Zaobserwowanie przez badanych nieprawidłowych zachowań użytkowników Internetu (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Nie, nigdy	13	3,4
Nie pamiętam	23	6,0
Tak, ale tylko raz lub dwa	131	33,9
Tak, często	219	56,7
Liczebność	386	100
Brak odpowiedzi	4	

Źródło: Badania własne.

Kolejną w analizowanym kontekście kwestią było sprawdzenie, z jakimi konkretnie negatywnymi zachowaniami w sieci badana młodzież spotyka się najczęściej. Podobne wyniki (ponad 70%) uzyskano w przypadku trzech rodzajów zachowań: wulgarne słownictwo (77,2%), obrażanie innych osób (72,1%), wyśmiewanie (70,3%). Istotną kwestię stanowią także negatywne, obraźliwe komentarze pod zdjęciami użytkowników Internetu, bowiem problem ten dostrzega 53,0% respondentów. Warto również zwrócić uwagę, że aż 35,6% badanych wśród negatywnych zachowań w sieci wskazało publikowanie kompromitujących zdjęć innych osób bez ich zgody i wiedzy, co bez wątpienia świadczy o powadze i znacznym rozpowszechnieniu tego typu zachowań. Ponadto pojawiło się kilkanaście innych odpowiedzi, na przykład: „tzw. memy ośmieszające"; „flame, report or feed"; „groźby"; „proponowanie sponsoringu przez dorosłych mężczyzn"; „podszywanie się pod innych i pisanie obraźliwie"; „obrażanie w CS-go".

Tabela 31. **Rodzaje negatywnych zachowań, z jakimi spotykają się respondenci w sieci (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Wulgarne słownictwo	271	77,2
Obrażenie innych osób	253	72,1
Wyśmiewanie	246	70,3
Negatywne, obraźliwe komentarze pod zdjęciami innych osób	186	53,0
Wklejanie kompromitujących zdjęć innych osób bez ich wiedzy i zgody	125	35,6
Umieszczanie w Internecie filmików z udziałem osób bez ich wiedzy i zgody	81	23,1
Inne	13	3,7

* Możliwe było wskazanie dowolnej liczby odpowiedzi, zgodnie z doświadczeniem respondenta. Wyniki nie sumują się do 100%.

Źródło: Badania własne.

Podobna kwestia była przedmiotem zainteresowania autorów badania *Nastolatki 3.0*, którzy pytali młodych użytkowników sieci o występowanie różnych form przemocy w Internecie. Analogicznie do uzyskanych wyników badań własnych, najczęstszymi, obserwowanymi przez nastolatki negatywnymi zachowaniami w sieci były: wyzwiska (59,7%) oraz poniżanie i ośmieszanie innych osób (58,1%). Bardzo często zdarzała się także sytuacja, w której zamieszczane były w Internecie kompromitujące materiały dotyczące innego użytkownika sieci (według badań instytutu NASK 33,3%), co również potwierdziły wyniki badań własnych. Problemem jest również podszywanie się pod inne osoby — zgodnie z przytaczanym raportem takie zachowania zaobserwowało aż 40,5% badanych nastolatków[41].

Przeprowadzając badania próbowano także ustalić, czy respondenci kiedykolwiek byli sprawcami cyberprzemocy. Na podstawie uzyskanych danych można stwierdzić, iż ponad trzy czwarte (76,3%) badanych uznało, nigdy nie stawia innych osób w złym świetle. Jedynie 14,2% nastolatków przyznało, że zdarzyło im się pisać w Internecie w sposób negatywny o innej osobie (np. krytykując wygląd czy zachowanie). Badani uczniowie w niewielkim odsetku przyznają się także do ośmieszania innych użytkowników sieci oraz pisania o nich w sposób wulgarny — odpowiednio 10 i 9,8%. Wśród innych odpowiedzi uczniów znalazły się takie, które potwierdzały, że zdarzyło im się pisać w sieci negatywnie o innej osobie, np.: „tak, niestety raz tak zrobiłem"; „pisałam, ale za zgodą danej osoby i dla żartów"; „kiedyś dałam brzydkie zdjęcie w dług tej osoby ale usunęłam". Jednakże, większość pojawiających się odpowiedzi w kategorii „inne" świadczą o tym, że badani raczej starają się unikać tego typu sytuacji. Przemawiają za tym takie wypowiedzi respondentów, jak na przykład: „raczej nigdy"; „staram się nic złego nie robić"; „nie komentuje zdjęć"; „Boję się że ta osoba ześle na mnie innych ludzi i nie będę miał życia"; „obojętne mi to, ale raczej nie"; „tylko w prywatnych rozmowach"; „nie lubię pisać postów"; „nie, nie pisałem"; „nie wypowiadam się o innych w internecie"; „nie nigdy, mówię im to przez telefon".

Tabela 32. **Informacja o tym, w jaki sposób respondent pisał w Internecie o innej osobie (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Negatywny dla tej osoby (np. krytykowanie wyglądu, zachowania itp.)	54	14,2
Ośmieszający daną osobę	38	10,0
Wulgarny	37	9,8
Osoba deklaruje, że nigdy nie stawia innych osób w złym świetle	289	76,3
Inne	18	4,7

* Możliwe było wskazanie dowolnej liczby odpowiedzi. Wyniki nie sumują się do 100%.
Źródło: Badania własne.

[41] Instytut Badawczy NASK: *Nastolatki 3.0*…, s. 12.

Będąc użytkownikiem sieci każdy może stać się także ofiarą internetowej przemocy. Zgodnie z cytowanymi wcześniej badaniami *Cyberbullying 2010* autorstwa Jacka Pyżalskiego, w zakresie wiktymizacji stwierdzono między innymi:

— 35% badanych otrzymało w ciągu całego swojego życia nieprzyjemne SMS-y, a 18% z nich w ciągu roku poprzedzającego badanie;
— 33,5% respondentów otrzymało nieprzyjemne wiadomości przez komunikator internetowy;
— 31,8% uczniów było ofiarą wyzwisk podczas rozmów na czacie;
— 31,6% respondentów stało się ofiarą nieprzyjemnych komentarzy na forum internetowym;
— 30% badanych gimnazjalistów doświadczyło nieprzyjemnych komentarzy odnośnie ich profilu na portalu społecznościowym;
— 29,8% uczniów doświadczyło wyzwisk podczas gry *online*[42].

Z kolei na podstawie przeprowadzonej analizy uzyskanych wyników badań własnych można jednak stwierdzić, że 32,3% uczniów nigdy nie było ofiarą agresji w cyberprzestrzeni, a 26,9% nie pamięta takiej sytuacji. Jednocześnie, sumując odpowiedzi potwierdzające tego typu negatywne doświadczenia okazuje się, że większość badanych osób stała się ofiarą którejś z nieprzyjemnych sytuacji w Internecie (w sumie 83% wskazań na negatywne zachowania w stosunku do badanych)[43]. Wśród negatywnych sytuacji w Internecie, których ofiarą były osoby badane, najczęściej wskazywano: wyśmiewanie (23,5%) oraz wulgarne nazywanie (22,7%). Rzadziej, bo w przypadku 13,0% respondentów osoba badana została negatywnie oceniona na podstawie zdjęcia umieszczonego w Internecie i niemalże tyle samo osób (12,9%) przyznało, że ich zdjęcie zostało umieszczone w sieci bez ich zgody. Odpowiedzi respondentów w kategorii „inne" również świadczą o istnieniu problemu związanego z tzw. hejtowaniem. Wśród nich znalazły się: „podszywali się pode mnie"; „hejty na asku"; „tak ktoś podszywał się pode mnie"; „napisał ktoś do mnie że widział moje nagie zdjęcia w internecie"; „zbanowali mnie"; „Czasem każdemu zdarza się dostać negatywną wiadomość, zwłaszcza wtedy, gdy można to zrobić anonimowo. Nie były to jednak bardzo obraźliwe komentarze. Raczej »akt« zazdrości"; „zostałem wyśmiany w grze komputerowej za to, że jestem Polakiem, ale w tej grze to raczej normalne".

Odnosząc ponownie uzyskane dane do badań *Nastolatki 3.0* można za autorami raportu stwierdzić, że młodzież deklaruje mniejsze nasilenie zachowań przemocowych w Internecie w stosunku do własnej osoby. Badania te

[42] J. Pyżalski: *Agresja elektroniczna i cyberbullying*…, s. 207—209.

[43] Odsetki nie sumują się do 100% ze względu na możliwość wskazania dowolnej liczby (odpowiedzi zgodnie ze swoim doświadczeniem).

Tabela 33. **Informacja o tym, czy respondenta spotkały nieprzyjemne sytuacje w Internecie (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Tak, zostałem/łam wyśmiany/na	91	23,5
Tak, zostałem/am wulgarnie nazwany/na	87	22,7
Tak, otrzymałem/am negatywny komentarz pod moim zdjęciem	50	13,0
Tak, moje zdjęcie zostało umieszczone w Internecie bez mojej zgody	50	12,9
Tak, opublikowano filmik ze mną bez mojej wiedzy i zgody	24	6,2
Tak, nie zostałem/am przyjęty/ta do grupy znajomych	18	4,7
Nie, nigdy	125	32,3
Nie pamiętam	104	26,9
Inne	11	2,8

* Możliwe było wskazanie dowolnej liczby odpowiedzi, zgodnie z doświadczeniem respondenta. Wyniki nie sumują się do 100%.

Źródło: Badania własne.

potwierdziły, że najczęściej młodych użytkowników sieci dotyka wyzywanie za pośrednictwem Internetu (32,2%) oraz poniżanie i ośmieszanie (19,4%)[44]. Reasumując, wyniki zarówno badań własnych, jak i badań innych autorów pokazują, że z jednej strony internetowa publiczność potrafi być bezlitosna w swoich ocenach i zachowaniach, z drugiej zaś wydaje się, że młodzieży już nie dziwią negatywne zachowania innych użytkowników sieci, możliwe, że przyjmują je za normę, a wrażliwość na krzywdzące komunikaty w Internecie maleje. Wszystko to po raz kolejny świadczy o potrzebie oddziaływań profilaktycznych i edukacyjnych w analizowanym zakresie, aby przede wszystkim uświadomić młodym użytkownikom sieci, że tego typu wirtualna, werbalna agresja może prowadzić do wielu przykrych i poważnych konsekwencji.

Wydaje się, że jednym z lepszych sposobów zapobiegania krzywdzeniu w sieci jest empatia, co w analizowanym kontekście oznacza wczucie się w sytuację atakowanej osoby, albo też przywołanie własnych odczuć w podobnych okolicznościach. Prawdopodobnie nieprzyjemne sytuacje, z jakimi do czynienia mogą mieć użytkownicy Internetu są / mogą być źródłem negatywnych emocji, poczucia krzywdy, czynów autodestrukcyjnych. Zgodnie z literaturą przedmiotu, u osób pokrzywdzonych w sieci pojawiają się złość i rozpacz, uczucie bezsilności, bezsenność oraz takie objawy somatyczne, jak bóle brzucha i głowy[45]. Zatem, spektrum konsekwencji towarzyszących cyberprzemocy jest stosunkowo duże. Z tego względu, jednym z przedmiotów analizy w niniejszych badaniach uczyniono odczucia respondentów w obliczu krzywdzących dla nich

[44] Instytut Badawczy NASK: *Nastolatki 3.0*…, s. 12.

[45] M. Spitzer: *Cyfrowa demencja*…, s. 98.

sytuacji w sieci. Uzyskane w tym względzie wyniki pokazują jednak, że aż 45,2% respondentów w ogóle nie przejmuje się takimi sytuacjami. Można zastanawiać się, czy uzyskany rezultat wynika z powszechności występowania nieprzyjemnych sytuacji w sieci (np. negatywnych komentarzy, wyśmiewania, obrażania innych osób itp.) i traktowania ich jako normę, czy też relacje i więzi w Internecie są na tyle słabe, nietrwałe i nieznaczące, że młodzież nie przejmuje się przykrymi dla nich sytuacjami mającymi miejsce w przestrzeni wirtualnej. Jednocześnie, 34,7% uczniów deklaruje, że znajdując się w tego typu sytuacji odczuwa smutek, a 23,8% — złość. Pojawiło się również wiele odpowiedzi w kategorii „inne". Wśród nich wiele osób pisało, że nie spotkała ich podobna sytuacja, z kolei osoby, które miały podobne doświadczenia stwierdziły: „miałem ochotę coś zdemolować przedmioty martwe"; „wyższość nad kimś kto mnie obraził"; „współczucie co do poziomu umysłowego obrażającej mnie osoby"; „śmieję się z głupoty tych osób"; „to jest dla beki"; „śmiech"; „radość"; „obojętność"; „nie było to dla mnie ważne".

Tabela 34. **Uczucia towarzyszące respondentom w kontekście nieprzyjemnych sytuacji w Internecie (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Złość	79	23,8
Smutek	114	34,7
Rozczarowanie	62	18,7
Nienawiść	29	8,7
Chęć odwetu	40	12,0
W ogóle się tym nie przejąłem/przejęłam	150	45,2
Inne	31	9,3

* Możliwe było wskazanie maksymalnie 3 odpowiedzi. Wyniki nie sumują się do 100%.

Źródło: Badania własne.

Zwykle nieprzyjemne sytuacje, z jakimi człowiek ma do czynienia zarówno w świecie wirtualnym, jak i realnym, oraz związane z nimi negatywne emocje powodują, że jednostka mniej lub bardziej świadomie podejmuje działania mające na celu ich zniwelowanie lub eliminację. Przeprowadzając badania starano się dowiedzieć, w jaki sposób młodzież radzi sobie z nieprzyjemnymi sytuacjami, jakie ich spotykają w sieci. W odpowiedzi na powyższą kwestię 39,0% gimnazjalistów zadeklarowało, że nie robi nic, a niewiele mniej (33,8%) stara się nie przejmować zaistniałą sytuacją i o niej nie myśleć, choć może to być bardzo trudne. Prawie jedna czwarta respondentów (24,3%) stara się znaleźć sobie jakieś zajęcie, np. relaksuje się, idzie na spacer, uprawia sport. 21,0% ankietowanych w podobnych sytuacjach zwierza się przyjaciółce / przyjacielowi, 15,8% przedstawia zaistniałą sytuację rodzicom, a jedynie 4,1% uczniów prosi

o pomoc i interwencję wychowawcę bądź nauczyciela. W przypadku niniejszego pytania pojawiło się szereg innych odpowiedzi respondentów. Wielu z nich deklaruje, że w takiej sytuacji w ogóle się tym nie przyjmuje („olewam to, hejt mnie nie rusza"; „nie zbyt mnie to rusza [chyba że chodzi o innych]"; „nie przejmuję się tym"; „jest mi to obojętne"; „mam to w głębokim poważaniu"; „nie obchodzi mnie to"; „nie przejmuję się tym, więc nic raczej nie robię w tej sytuacji"; „olewam to") lub radzi sobie z taką sytuacją, grając w gry interaktywne („gram w CS:GO"; „XBOX"; „gram w gry komputerowe"; „gram w CSA"). Niektórzy próbują w jakiś sposób się odegrać na osobie, która była sprawcą cyberprzemocy, np. „Zwołuję grupkę paru osób, po czym albo spotykamy się z tym kimś w realu, albo pociśniemy go w internecie. Nie dam sobą pomiatać"; „daje bana"[46]; „dostają bana". Znalazły się także odpowiedzi świadczące o tym, że osoby te radzą sobie z nieprzyjemnymi sytuacjami i wywołanymi przez nie emocjami poprzez kontakt z innymi osobami (np. „staram się pisać z przyjaciółmi o pozytywnych, rozweselających rzeczach"; „proszę o pocieszenie przyjaciółkę"; „mówię to siostrze") lub podejmowanie ulubionych aktywności (np. „tańczę"; „czytam, słucham muzyki, spełniam pasje, piszę opowiadania").

Tabela 35. **Sposoby radzenia sobie respondentów z nieprzyjemnymi sytuacjami w Internecie (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Mówię o tym rodzicom	58	15,8
Proszę o pomoc i interwencję wychowawcę/nauczyciela	15	4,1
Skarżę się przyjacielowi/przyjaciółce	77	21,0
Przez jakiś czas nie korzystam z Internetu	24	6,6
Staram się o tym nie myśleć i nie przejmować zaistniałą sytuacją, ale jest to bardzo trudne	124	33,8
Relaksuję się, idę na spacer, uprawiam sport	89	24,3
Nic nie robię	143	39,0
Inne	38	10,4

* Możliwe było wskazanie maksymalnie 3 odpowiedzi. Wyniki nie sumują się do 100%.
Źródło: Badania własne.

Ponownie zbliżone wyniki uzyskano w badaniach instytutu NASK *Nastolatki 3.0*. Na pytanie, „Jeśli zdarzyło się, że doświadczyłeś przemocy w sieci, to jak zareagowałeś?" najwięcej, bo aż 39% respondentów przyjmowało w takich sytuacjach bierną postawę i nie informowało nikogo o przemocy w sieci skierowanej przeciwko nim (w badaniach własnych 39,0% badanych zadeklarowało, że nie robi nic). O pomoc rodziców / opiekunów w takiej sytuacji prosi 19,4%

[46] Ban — zablokowanie innego użytkownika portalu.

badanych, a o wsparcie kolegów / koleżanek 17,9%. Najrzadziej młodzież szuka pomocy u wychowawcy / nauczyciela, co potwierdziły zarówno wyniki badań własnych (4,1%), jak i badań *Nastolatki 3.0* (2,9%)[47].

Reasumując analizowaną kwestię należy podkreślić, że chociaż badana młodzież często spotyka się z negatywnymi zachowaniami w sieci internetowej, to jednocześnie traktuje je niejednokrotnie w kategoriach żartu, mało znaczącego zdarzenia, którym nie warto się przejmować. Trudno jednoznacznie stwierdzić, czy jest to jedynie poza, którą przyjmuje dziś młody człowiek w gruncie rzeczy czując się dotkniętym przykrą sytuacją, czy jednak przemoc (będąca przecież stałym elementem popularnych przekazów medialnych) stała się tak powszechna, że dla młodzieży jest normą, naturalnym elementem codzienności. Elias Aboujaoude pisze wręcz o znieczuleniu na przemoc obecną w sieci, które często dokonuje się za sprawą traktowania jej jako rozrywki. „Duża część wirtualnej przemocy jest prezentowana w sieci i krąży w naszych e-mailach jako coś, co nawet jeśli nie jest zabawne, to bywa traktowane jako nieszkodliwe — darmowe widowisko dla obywateli sieci”[48]. Brak wrażliwości na agresję i traktowanie jej w kategoriach rozrywki służy temu, aby „przejawy amoralności lub przemocy *online* wydawały się mniejszym problemem, niż powinny być”[49]. Wydaje się zatem, że w obliczu pewnego rodzaju odporności użytkowników sieci na przejawy agresji w Internecie, niezbędne są działania mające na celu zmniejszenie aktów nienawiści, na jakie narażony może być każdy internauta. Dotyczy to w szczególności przemocy werbalnej, tzw. hejtowania, które jest dzisiaj tak wszechobecne w przestrzeni wirtualnej, że w efekcie można już chyba mówić o rodzącej się tam „kulturze nienawiści”[50].

5.6. Zachowania mające wpływ na bezpieczeństwo podejmowane przez badaną młodzież w przestrzeni wirtualnej

Mariusz Jędrzejko i Danuta Morańska zauważają, że chociaż technologie informatyczne są stosunkowo młode, to ich wpływ na społeczno-kulturowe zmiany jest niekwestionowany. Autorzy ci dokonując metaanalizy dostępnych studiów i badań wskazali, na najważniejsze zmiany zachodzące za sprawą nowej technologii, grupując je w czterech obszarach zmian: społeczne, ekonomiczne, praw-

[47] Instytut Badawczy NASK: *Nastolatki 3.0*…, s. 13.

[48] E. Aboujaoude: *Wirtualna osobowość naszych czasów*…, s. 102.

[49] Tamże, s. 104.

[50] Zob. R. Ilnicki: *Kultura nienawiści na portalach społecznościowych jako zaburzenie tabuizacji.* „Kultura Popularna” 2012, nr 4 (34), s. 158—166.

ne i organizacyjne oraz związane z problemami psychologiczno-somatycznymi. W odniesieniu do niniejszych rozważań na uwagę zasługują przede wszystkim te związane z funkcjonowaniem psychosomatycznym, które dotyczą fizycznych aspektów kompulsywnego używania cybertechnologii (np. niewłaściwe modele żywieniowe, wady postawy, wady wzroku) czy też cyberzaburzeń / cyberuzależnień[51]. Ponadto, wpływ na szeroko rozumiane zdrowie i bezpieczeństwo jednostki w sieci mogą mieć także zachowania innych użytkowników (np. nękanie za pośrednictwem nowych technologii), jak również rodzaj i ilość prywatnych informacji udostępnianych w sieci, które mogą zostać wykorzystane np. w celach przestępczych. Dlatego też niezwykle istotna jest świadomość nie tylko obecnych w sieci niebezpieczeństw, ale także umiejętność minimalizowania internetowych zagrożeń, szczególnie w odniesieniu do najmłodszych internautów. W związku z tym przeprowadzając badania własne starano się zdiagnozować, jakich informacji i/lub materiałów badana młodzież nigdy nie opublikowałaby w Internecie ze względu na potencjalne zagrożenie dla ich zdrowia i bezpieczeństwa. W wyniku przeprowadzonej analizy stwierdzono, że respondenci najczęściej wskazywali na hasła do kont internetowych (86% badanych), ochronę szczegółowych informacji na temat swojej rodziny (75,1%) oraz nieudostępnianie adresu zamieszkania (72,1%). Jednocześnie, zaledwie 4,6% badanych wskazało, że nie ma takiej informacji, której nie mogliby opublikować w sieci. Interesujący może być fakt, że wśród innych odpowiedzi (1,3%) pojawiły się opinie, iż osoby badane nigdy nie opublikowałaby „nagiej selfie" oraz „kompromitujących zdjęć".

Tabela 36. **Deklaracja respondentów o tym, jakich informacji / materiałów nigdy nie opublikowaliby w Internecie (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Adresu zamieszkania	281	72,1
Numeru telefonu	208	53,6
Szczegółowych informacji na temat mojej rodziny	293	75,1
Informacji na temat stanu mojego zdrowia	139	35,6
Haseł do kont internetowych	338	86,7
Nieatrakcyjnych zdjęć	194	49,7
Nie ma takich informacji, których nie mógłbym/mogłabym opublikować	18	4,6
Nie wiem	25	6,4
Inne	5	1,3

* Możliwe było wskazanie maksymalnie 2 odpowiedzi. Wyniki nie sumują się do 100%.
Źródło: Badania własne.

[51] M. Jędrzejko, D. Morańska: *Pułapki współczesności. Część I. Cyfrowi Tubylcy*…, s. 108—109.

Uzyskane wyniki świadczą o tym, że badana młodzież stara się chronić swoją prywatność w sieci i ma świadomość zagrożeń, jakie związane są z publikowaniem zbyt wielu informacji i materiałów na swój temat.

Jedną z bardziej oczywistych cech komunikacji zapośredniczonej przez komputer jest anonimowość. Manfred Spitzer pisze wręcz, że „komputer i internet to ogromne wehikuły anonimowości. Nigdzie indziej nie ma tylu awatarów, aliasów, fikcyjnych adresów, fałszywych tożsamości i innych sfingowanych węzłów w społecznej sieci”[52]. Internet został także nazwany „Mekką dla poszukujących anonimowych sposobów porozumiewania się”[53]. Pozornie może się wydawać, że w sytuacji, gdy inni użytkownicy sieci nie wiedzą, kto jest kim, można zrobić niemalże wszystko, bez ponoszenia jakichkolwiek konsekwencji[54]. Wydaje się zatem, że wiązana z Internetem anonimowość powoduje, że ludzie pozwalają sobie na więcej, aniżeli byliby w stanie zrobić w świecie *offline*[55]. Przykładem tego może być chociażby internetowy mobbing (czyli powtarzające się dokuczanie, molestowanie, wymuszanie lub zniesławienie) — zjawisko, które ze względu na słabszą kontrolę społeczną przejawia wielu młodych użytkowników sieci[56].

Biorąc pod uwagę znaczenie zjawiska anonimowości w sieci przeprowadzając badania własne starano się dociec, jaka jest opinia respondentów w analizowanym zakresie. W efekcie przeprowadzone badania pokazały, że większość respondentów wiąże anonimowość Internetu z nieprawidłowymi zachowaniami użytkowników, jak agresywne wypowiedzi („hejtowanie”, 48,4% badanych) i większą możliwością nadużyć (np. pedofilia, 35,4% wskazań). Jednocześnie, w opinii 38,6% gimnazjalistów anonimowość w Internecie chroni przed odpowiedzialnością za niedozwolone zachowania. Istotne jest również to, że zaledwie 26,5% badanych dostrzega problem cyberprzemocy, której anonimowość użytkowników może sprzyjać. Z kolei 25,9% respondentów uważa, że cecha ta pozwala na korzystniejszą prezentację swojej osoby w sieci. Inne opinie respondentów w kontekście anonimowości w sieci były dość skrajne, od takich jak: „jest przywilejem”; „daje swobodę w internecie”; „raczej nieponoszenie konsekwencji za swoje czyny”, po odpowiedzi dowodzące dużej świadomości młodzieży w tym zakresie, np. „w internecie nikt nie jest anonimowy”; „napraw-

[52] M. Spitzer: *Cyfrowa demencja*…, s. 97.

[53] D. Johnson: *Anonymity and the Internet.* “Futurist” 2000, 07/01. Podano za: P. Mazurek: *Anatomia internetowej anonimowości.* W: *Społeczna przestrzeń internetu.* Red. D. Batorski, M. Marody, A. Nowak. Warszawa 2006, s. 79.

[54] M. Spitzer: *Cyfrowa demencja*…, s. 97.

[55] Zjawisko to nazywane jest odhamowaniem. Oznacza sytuację, w której ludzie wiedząc, że nie zostaną zidentyfikowani, mówią lub robią rzeczy, których nie zrobiliby w innym wypadku. Podano za: R.M. Kowalski, S.P. Limber, P.W. Agatston: *Cyberprzemoc wśród dzieci i młodzieży.* Kraków 2010, s. 73.

[56] M. Spitzer: *Cyfrowa demencja*…, s. 98.

dę nie można być całkiem anonimowym"; „mało kto potrafi być anonimowy"; „anonimowość jest tylko pośrednia"; „w ogóle nie potrzebna".

Tabela 37. **Opinia respondentów na temat anonimowości w Internecie (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Chroni przed odpowiedzialnością za niedozwolone zachowania	143	38,6
Stwarza większą możliwość nadużyć (przestępczość, pedofilia itp.)	131	35,4
Skłania do agresywnych wypowiedzi („hejtowanie")	179	48,4
Zwiększa prawdopodobieństwo cyberprzemocy	98	26,5
Zwiększa prawdopodobieństwo poznania nowych osób	59	15,9
Daje szansę zaprezentowania się w korzystniejszym świetle	96	25,9
Inne	14	3,8

* Możliwe było wskazanie dowolnej liczby odpowiedzi. Wyniki nie sumują się do 100%.
Źródło: Badania własne.

5.7. Problemy w funkcjonowaniu biopsychospołecznym doświadczane przez gimnazjalistów w aspekcie użytkowania Internetu

Szeroko rozumiane media elektroniczne pełnią niewątpliwie wiele ważnych funkcji, a rozsądne ich użytkowanie może nieść ze sobą wiele korzyści i udogodnień. Jednocześnie już niemal dwadzieścia lat temu Barbara Woynarowska zwracała uwagę, że spędzanie wolnego czasu przed ekranem telewizora czy komputera jest najczęstszą aktywnością dzieci i młodzieży. Badania z roku 1998 pokazały, że w grupie 11—15-latków telewizję w wymiarze czasowym powyżej 4 godzin dziennie oglądało 41% chłopców i 28% dziewcząt[57]. Jednak sytuacja ta dotyczy nie tylko polskich nastolatków, bowiem w wielu krajach zwraca się uwagę na negatywny wpływ mediów elektronicznych na zdrowie i rozwój dzieci i młodzieży[58]. Według Alicji Żywczok i Macieja Tanasia zbyt długie spędzanie czasu przy komputerze może powodować:

— długotrwałe unieruchomienie, często w nieprawidłowej pozycji i bóle pleców;

[57] *Jak tworzymy szkołę promującą zdrowie. Po trzech latach.* Red. B. WOYNAROWSKA. Warszawa 1995.

[58] B. WOYNAROWSKA: *Uczeń w rodzinie*. W: *Zdrowie i szkoła.* Red. B. WOYNAROWSKA. Warszawa 2000, s. 474—476.

— psychiczne zmęczenie z takimi objawami jak: mrużenie oczu, zaczernienie spojówek, bóle głowy, spowolnienie reakcji, zniechęcenie, ospałość, apatia lub też rozdrażnienie;
— „rozleniwienie" intelektualne, tzw. „komputerowy styl pracy umysłowej" (przeskakiwanie z myśli na myśl, z informacji na informację);
— ograniczenie kontaktów międzyludzkich, rodzinnych, towarzyskich;
— zwalnianie dziecka z czynności pisania i usprawniania motoryki palców, trudności w opanowaniu reguł ortograficznych;
— generowanie postaw konsumpcyjnych;
— zwiększenie ryzyka zachowań agresywnych i zobojętnienia na sceny przemocy;
— ryzyko uzależnienia się od Internetu, gier komputerowych[59].

Nie ulega wątpliwości, że nadmierne korzystanie przez dzieci i młodzieży z elektronicznych gadżetów może prowadzić do pogorszenia wyników w nauce. Oczywiste jest bowiem, że młodzi ludzie spędzając każdego dnia znaczną część czasu surfując po Internecie, czy grając w interaktywne gry, nie poświęcają go na odrabianie zadań domowych, czytanie lektury czy przygotowanie do sprawdzianu wiadomości. Manfred Spitzer zauważa, że już od dłuższego czasu sugeruje się na związek pomiędzy grami komputerowymi a gorszymi ocenami w szkole. Badania pokazują, że dzieci, które grają na konsolach poświęcają o 30% mniej czasu na czytanie książek i 34% mniej na odrabianie lekcji w porównaniu z rówieśnikami, które nie grają w gry[60]. Ponadto Mariusz Jędrzejko stwierdza, że wzrasta liczba dzieci, które są nieprzygotowane do aktywnego udziału w lekcjach z powodu długotrwałego i kompulsywnego używania Internetu, komputera czy innych urządzeń elektronicznych, a ponadto rośnie liczba uczniów podstawowych, gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych, którzy deklarują, że korzystają z cyfrowych urządzeń w późnych godzinach wieczornych i nocnych[61]. W obliczu powyższych doniesień, przeprowadzając badania własne starano się sprawdzić, czy respondenci mają lub kiedykolwiek mieli problemy z nauką szkolną spowodowane nadmiernym użytkowaniem Internetu. Uzyskane wyniki badań pokazały, że niemal połowa badanych gimnazjalistów (46,8%) nigdy nie miała problemów w nauce wynikających nadmiernego użytkowania sieci. Ponadto, 9,8% respondentów nie pamięta, aby kiedykolwiek takie problemy miały miejsce. Z kolei 43,4% uczniów przyznało, iż korzystanie z Internetu wpłynęło na pogorszenie wyników w nauce.

---

[59] Podano za: B. Woynarowska: *Uczeń w rodzinie*…, s. 476—477.

[60] Por. H.M. Cummings, E.A. Vandewater: *Relation of adolescent video game to time spent in other activities.* "Archives of Pediatrics Adolescent Medicine" 2007, No. 161, s. 684—689; I. Sharif, J.D. Sargent: *Association between television, movie, and video game exposure and school performance.* "Pediatrics" 2006, No. 118, s. 1061—1070. Podano za: M. Spitzer: *Cyfrowa demencja*…, s. 162—163.

[61] M. Jędrzejko, D. Morańska: *Pułapki współczesności. Część I. Cyfrowi Tubylcy*…, s. 86.

Tabela 38. **Problemy szkolne badanych osób warunkowane nadużywaniem Internetu (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Tak	168	43,4
Nie, nigdy	181	46,8
Nie pamiętam	38	9,8
Liczebność	387	
Brak odpowiedzi	3	

Źródło: Badania własne.

Trudności, z jakimi spotkała się grupa badanych mających problemy szkolne z powodu nadużywania Internetu to przede wszystkim: nieodrobione lekcje (68,5%) oraz nieprzygotowanie się do kartkówki i/lub sprawdzianu (67,9%). W tej grupie badanych 44,6% przyznało się do złych wyników w nauce spowodowanych nadmiernym użytkowaniem sieci. Znamienne jest również to, że badana grupa dostrzegała również problemy zdrowotne doświadczanych w szkole, których przyczyną jest zbyt długi czas poświęcany na korzystanie z Internetu. Wśród tych problemów młodzież wskazała na senność w trakcie lekcji (45,2%), problemy z koncentracją uwagi (29,2%) oraz gorsze relacje z nauczycielami i rówieśnikami (20,8%).

Tabela 39. **Rodzaj trudności szkolnych spowodowanych nadmiernym korzystaniem z Internetu (*N* = 390)***

Kategoria	n	%
Nieodrobione lekcje	115	68,5
Nieprzygotowanie się do kartkówki / sprawdzianu	114	67,9
Złe wyniki w nauce	75	44,6
Brak książek, przyborów szkolnych	37	22,0
Problemy z koncentracją uwagi	49	29,2
Senność na lekcjach	76	45,2
Gorsze relacje z nauczycielami i rówieśnikami	35	20,8

* Możliwe było wskazanie dowolnej liczby odpowiedzi. Wyniki nie sumują się do 100%.

Źródło: Badania własne.

Przeznaczanie zbyt długiego czasu na korzystanie z Internetu i innych mediów elektronicznych może powodować u młodego człowieka szereg rozmaitych dolegliwości i problemów zdrowotnych. Zgodnie z literaturą przedmiotu mogą to być głównie problemy okulistyczne, neurologiczne oraz ortopedyczne. Specjaliści z zakresu chorób narządu wzroku zwracają uwagę na coraz więk-

sze rozpowszechnienie chorób oczu, co jest powodowane między innymi nieprawidłowym odbiorem przez dzieci i młodzież telewizji, jak również długotrwałym kontaktem z monitorem komputera. Zachowania te prowadzą do powstania astenopii, przejawiającej się w osłabieniu siły wzroku, mięśni ocznych, pojawienia się przemijającej krótkowzroczności, zapalenia spojówek, pieczenia, podrażnienia i łzawienia oka. Ponadto, zbyt duże stężenie ozonu w powietrzu (wywołane na przykład przez drukarki laserowe) może podrażniać błonę śluzową oka, prowadząc do tzw. syndromu Sicca, którego objawami są: uczucie suchości, piekące oczy i problem z ostrością widzenia oraz stopniowe pogorszenie wzroku[62]. Dolegliwościami towarzyszącymi mogą być także: bóle i zawroty głowy spowodowane przeciążeniem oczu i nieergonomicznymi warunkami korzystania z komputera[63]. Równie niepokojącymi dolegliwościami, jakie mogą wiązać się z nieracjonalnym korzystaniem z mediów elektronicznych przez dzieci i młodzież mogą być: nadpobudliwość, rozkojarzenie, przygnębienie, utrata energii, zaburzenia snu, stany lękowe, koszmary senne, skłonność do agresji, brak apetytu[64]. Zaobserwowano także wzrost schorzeń alergicznych spowodowanych nadmiernym przeciążeniem narządów zmysłów, jak również zaburzenia przemiany materii, wzrost poziomu cholesterolu i otyłość. Należy też zwrócić uwagę, że dzieci, które zbyt wiele czasu poświęcają na kontakt z mediami elektronicznymi częściej odczuwają zmęczenie i znużenie, co w konsekwencji może prowadzić do pojawienia się chorób somatycznych oraz chorób i zaburzeń w obrębie układu nerwowego[65].

Biorąc pod uwagę powyżej wymienione problemy zdrowotne związane z nadużywaniem technologii informatycznej i multimedialnej przeprowadzając badania własne wśród młodzieży gimnazjalnej starano się zdiagnozować, jakie mają, bądź dostrzegają u siebie dolegliwości i problemy zdrowotne, których przyczyną jest lub może być nadmierne zaangażowanie w technologiczno-informatyczny świat. Pytano zatem respondentów o takie kwestie jak: zaburzenia widzenia i dyskomfort związany z narządem wzroku, bóle głowy, pleców, nadgarstków i dłoni, napięcia mięśni karku i szyi, a także o poziom życiowej energii. Wyniki badań pokazują, że większość badanych na wszystkie wymienione aspekty zdrowia somatycznego odpowiedziała negatywnie, a zatem respondenci nie mają wymienionych problemów zdrowotnych bądź też ich nie zaobserwowali. Należy jednak zauważyć, że w przypadku dyskomfortu związanego z widzeniem, jak pieczenie, podrażnienie czy łzawienie oczu 22,4% uczniów zadeklarowało, że taka sytuacja zdarzyła się kilka razy, a 8,1%, że zdarza się czę-

[62] https://portal.abczdrowie.pl/biurowe-choroby-zawodowe/2 [dostęp: 31.10.2016].

[63] E. Dziekańska: *Komputer a zdrowie.* „Chip" 1997, nr 3. Podano za: J. Izdebska: *Dziecko w świecie mediów elektronicznych. Teoria, badania, edukacja medialna.* Białystok 2007, s. 165.

[64] J. Izdebska: *Dziecko w świecie mediów elektronicznych*…, s. 166.

[65] Tamże, s. 166—168.

sto. Warto nadmienić, że łącznie jest to 30,5% uczniów, którzy mają dolegliwości związane ze wzrokiem z powodu zbyt długiego czasu spędzanego w sieci.

Tabela 40. **Pieczenie, podrażnienie, łzawienie oczu występujące u respondentów (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Tak, często	31	8,1
Zdarzyło się kilka razy	86	22,4
Nie	232	60,4
Nie pamiętam	35	9,1
Liczebność	384	
Brak odpowiedzi	6	

Źródło: Badania własne.

Ponadto, ze względu na znaczne obciążenie narządu wzroku nadmierną ilością czasu spędzaną przed ekranem komputera w badaniach sprawdzano także istnienie wad wzroku, czego wyznacznikiem była konieczność noszenia okularów / szkieł kontaktowych. Uzyskane dane pokazują, że 71,2% badanych nie nosi okularów / szkieł, natomiast 6,0% badanych uczniów chociaż nie nosi okularów, to jednocześnie stwierdza, że nie widzi wyraźnie. 22,9% respondentów nosi szkła kontaktowe bądź okulary, cierpiąc — w przypadku 15,1% uczniów — na krótkowzroczność i — w przypadku 7,8% — na dalekowzroczność.

Tabela 41. **Wady wzroku u respondentów (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Cierpię na krótkowzroczność	58	15,1
Cierpię na dalekowzroczność	30	7,8
Nie noszę okularów, ale nie widzę prawidłowo	23	6,0
Nie	274	71,2
Liczebność	385	
Brak odpowiedzi	5	

Źródło: Badania własne.

Respondentów pytano również o doświadczanie bólu pleców, co może być związane ze zbyt długim siedzeniem przed komputerem. W rezultacie przeprowadzonych badań stwierdzono, że 11,2% uczniów odczuwa je często, z kolei 20,6% deklaruje, że zdarzyły się one kilka razy. Łącznie jednak 31,8% respondentów miewa dolegliwości bólowe pleców, co dla tak młodej grupy wiekowej wydaje się być zdecydowanie zbyt dużo.

Tabela 42. **Bóle pleców występujące u respondentów (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Tak, często	43	11,2
Zdarzyło się kilka razy	79	20,6
Nie	227	59,1
Nie pamiętam	35	9,1
Liczebność	384	
Brak odpowiedzi	6	

Źródło: Badania własne.

Wielu spośród badanych gimnazjalistów, z powodu nadmiernej ilości czasu spędzanego na korzystaniu z Internetu czuło się zmęczonych, znużonych i brakowało im energii (łącznie odpowiedzi potwierdzających 28,9%). Ponownie, traktując łącznie odpowiedzi twierdzące, około jedna czwarta ankietowanych zaobserwowało bolesne napięcie mięśni karku i szyi oraz bóle i/lub zawroty głowy, odpowiednio 25,3% i 24,8%.

Tabela 43. **Zmęczenie, znużenie, utrata energii występujące u respondentów (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Tak, często	47	12,2
Zdarzyło się kilka razy	64	16,7
Nie	233	60,7
Nie pamiętam	40	10,4
Liczebność	384	
Brak odpowiedzi	6	

Źródło: Badania własne.

Tabela 44. **Bolesne napięcie mięśni karku i szyi występujące u respondentów (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Tak, często	33	8,6
Zdarzyło się kilka razy	64	16,7
Nie	250	65,1
Nie pamiętam	37	9,6
Liczebność	384	
Brak odpowiedzi	6	

Źródło: Badania własne.

Tabela 45. **Bóle i/lub zawroty głowy występujące u respondentów (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Tak, często	31	8,1
Zdarzyło się kilka razy	64	16,7
Nie	239	62,2
Nie pamiętam	50	13,0
Liczebność	384	
Brak odpowiedzi	6	

Źródło: Badania własne.

Zbyt długi czas spędzony w sieci może być także przyczyną problemów zdrowia psychicznego. W analizowanych badaniach pytano między innymi o takie kwestie, jak: rozdrażnienie i skłonność do agresji, rozkojarzenie i trudności z koncentracją uwagi. W wyniku uzyskanych danych można stwierdzić, że większość badanych nie dostrzega tego typu problemów w swoim codziennym funkcjonowaniu.

Nie ulega wątpliwości, że dla zdrowia i dobrego samopoczucia niezbędna jest wystarczająca ilość snu w ciągu doby. W czasie snu dochodzi do odnowy wszystkich czynności fizjologicznych organizmu, a ponadto wydziela się hormon wzrostu. Zatem odpowiednio długi i nieprzerwany sen ma ogromne znaczenie dla rozwoju dziecka oraz jego dyspozycji do nauki, bowiem jego niedobory zmniejszają zdolność koncentracji uwagi, precyzyjnego myślenia, stanowią też przyczynę gorszego radzenia sobie ze stresem, obniżonego nastroju lub depresji, agresji oraz zaburzeń czynności różnych układów, a w szczególności immunologicznego. Z kolei wśród młodzieży w okresie dojrzewania zbyt mała ilość snu jest jedną z przyczyn częstego poczucia zmęczenia[66]. Tymczasem bezsenność jest najczęstszym negatywnym skutkiem korzystania z mediów cyfrowych, dotykającym zarówno kobiety, jak i mężczyzn. Korzystanie z nowych mediów, szczególnie w godzinach wieczornych, rozmowy na czacie, pisanie e-maili i granie w gry komputerowe „zawsze idą z parze ze wzmożonym występowaniem bezsenności”[67]. Zapewne do aktywności tych można dzisiaj także zaliczyć powszechne „przesiadywanie” na portalach społecznościowych (w szczególności na Facebooku), głównie w godzinach wieczornych. Mając na uwadze, jak ważna dla zdrowia i rozwoju młodego organizmu jest odpowiednia ilość snu, przeprowadzając badania własne starano się zdiagnozować ten aspekt funkcjonowania młodzieży. Uzyskane w tej materii wyniki pokazują, że problemy ze snem dotyczą prawie jednej piątej badanych — 9,4% doświadcza ich często i 10,4% —

[66] B. Woynarowska: *Uczeń w rodzinie*…, s. 478.
[67] M. Spitzer: *Cyfrowa demencja*…, s. 226.

co jakiś czas. Ogólnie 19,8% badanych przyznało, że miewa trudności ze snem z powodu nadmiernego korzystania z Internetu, co w obliczu poważnych konsekwencji związanych z niedoborem snu wydaje się być znaczącym problemem funkcjonowania młodzieży zaangażowanej w aktywność w sieci internetowej.

Tabela 46. **Problemy ze snem występujące u respondentów (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Tak, często	36	9,4
Zdarzyło się kilka razy	40	10,4
Nie	259	67,4
Nie pamiętam	49	12,8
Liczebność	384	
Brak odpowiedzi	6	

Źródło: Badania własne.

Podsumowując analizowaną kwestię warto przytoczyć opinię Manfred'a Spitzer'a, który zauważa: „Pozbawianie się snu przez przebywanie w świecie cyfrowych mediów nie jest drobnym przewinieniem popełnianym wobec własnego ciała — to ciężkie przestępstwo. Błędne jest bowiem założenie, że zbyt mała ilość snu skutkuje jedynie przejściowym zmęczeniem. Niedosypianie prowadzi na dłuższą metę do zmniejszonej odporności immunologicznej, a w efekcie do częstszego pojawiania się chorób zakaźnych i nowotworowych. Zwiększa się także ryzyko wystąpienia chorób układu krążenia, otyłości i cukrzycy"[68].

Wielogodzinne spędzanie czasu przed ekranem telewizora czy komputera w znacznym stopniu ogranicza, a czasem nawet całkowicie eliminuje aktywność fizyczną i zabawy ruchowe w czasie wolnym dziecka, stwarzając niebezpieczeństwo pojawienia się rozmaitych schorzeń układu kostnego, wad postawy, zahamowania rozwoju psychoruchowego, z takimi zewnętrznymi przejawami jak na przykład: zapadnięta klatka piersiowa, zaokrąglone plecy, zwiotczałe mięśnie, obniżenie sprawności fizycznej, boczne skrzywienie kręgosłupa, zmniejszenie masy mięśniowej, otyłość. Niezwykle istotne jest także to, że nieruchoma, często wymuszona pozycja ciała przy komputerze powoduje znaczne obciążenie narządu ruchu, co prowadzi do powstawania i utrwalenia wad postawy, przeciążenia dłoni, nadgarstka, ramienia oraz szyi[69]. Zatem przeprowadzając badania własne w kontekście problemów zdrowotnych zapytano również respondentów o istnienie wady postawy. Zgodnie z uzyskanymi danymi, 27,3%

[68] Tamże, s. 227.

[69] J. Izdebska: *Dziecko w świecie mediów elektronicznych*…, s. 165; B. Woynarowska: *Zdrowie i szkoła.* Warszawa 2000.

młodzieży ma wadę postawy. Wśród nich najczęściej badani wymieniali skrzywienie kręgosłupa, w tym również boczne skrzywienie kręgosłupa (skolioza).

Tabel 47. **Wady postawy u respondentów (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Tak	105	27,3
Nie	280	72,7
Liczebność	385	
Brak odpowiedzi	5	

Źródło: Badania własne.

Nie ulega wątpliwości że na stan zdrowia dzieci, młodzieży i osób dorosłych wpływa poziom aktywności fizycznej. Aktywność ruchowa bowiem jest czynnikiem niezbędnym do prawidłowego rozwoju fizycznego, emocjonalnego, intelektualnego i społecznego dziecka. Ponadto jest ona podstawowym elementem: zdrowego stylu życia, zapobiegania chorobom, radzenia sobie ze stresem oraz terapii zaburzeń i chorób[70]. Współcześnie jednak ze względu na dużą ilość czasu poświęcanego na siedzenie przed ekranem telewizora, czy chyba częściej komputera, poziom aktywności fizycznej wydaje się być niewystarczający w stosunku do zapotrzebowania. W odniesieniu do badanej grupy młodzieży, uzyskane w przedmiotowej kwestii wyniki pokazują, że ponad jedna trzecia uczniów przeznacza na aktywność fizyczną średnio 2 godziny dziennie, a 29,7% ponad 2 godziny w ciągu dnia. 15,8% uczniów deklaruje, że sport uprawia około 1 godziny dziennie, a 16,8%, że ćwiczy tylko w szkole na lekcjach wychowania fizycznego. Respondenci, którzy mają zwolnienie z lekcji wychowania fizycznego i nie ćwiczą stanowią 3,4% badanej populacji.

Tabela 48. **Czas poświęcany przez respondentów na aktywność fizyczną w ciągu dnia (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Maksymalnie 1 godzinę dziennie	60	15,8
Do 2 godzin dziennie	130	34,2
Powyżej 2 godzin dziennie	113	29,7
Ćwiczę tylko na lekcjach w-f	64	16,8
Mam zwolnienie z lekcji w-f i nie ćwiczę	13	3,4
Liczebność	380	
Brak odpowiedzi	10	

Możliwe było wskazanie tylko jednej odpowiedzi.

Źródło: Badania własne.

[70] B. Woynarowska*: Dziecko jako uczeń*. W: *Zdrowie i szkoła*…, s. 105.

Rekomendacje dotyczące aktywności fizycznej dzieci i młodzieży w wieku od 5 do 18 lat opracował zespół ekspertów z Anglii, który wziął pod uwagę wyniki badań dotyczących wpływu różnego rodzaju wysiłku na sprawność fizyczną, rozwój i zdrowie w dzieciństwie i młodości[71]. Rekomendacje te są następujące:

— pożądana aktywność fizyczna — co najmniej umiarkowane wysiłki fizyczne[72], wykonywane codziennie przez jedną godzinę. Wysiłki te mogą być wykonywane w sposób ciągły lub może to być suma wysiłków w ciągu całego dnia;
— minimalna aktywność fizyczna — umiarkowane wysiłki fizyczne co najmniej pół godziny dziennie;
— co najmniej dwa razy w tygodniu należy wykonywać ćwiczenia fizyczne, które zwiększają siłę, gibkość i mineralizację kośćca.

W kontekście przedstawionych powyżej rekomendacji wydaje się, że poziom aktywności fizycznej badanych osób (osoby ćwiczące godzinę i więcej w ciągu dnia) jest zadowalający. Trudno jednak jednoznacznie stwierdzić, jaką intensywność i rodzaj aktywności fizycznej respondenci mieli na uwadze i na ile ich deklaracje w tym zakresie odzwierciedlają rzeczywisty poziom ich codziennej aktywności.

5.8. Rola rodziców w zakresie korzystania przez badanych z Internetu

Pieczę nad czasem i zakresem treści, z których korzystają nastolatkowie w sieci sprawują (bądź powinni sprawować) rodzice i opiekunowie. Wydaje się jednak, że wielu rodziców, ze względu na liczne obowiązki zawodowe i domowo-rodzinne nie sprawuje takiej kontroli i często nie zdaje sobie sprawy, z jakich treści korzystają młodzi ludzie i z kim kontaktują się za pośrednictwem Internetu. W tym kontekście Mariusz Jędrzejko wśród wstępnych wniosków z przeprowadzonej w środowisku nauczycielskim i pedagogicznym ankiety stwierdził między innymi: „gimnazjaliści powszechnie posiadają i używa-

[71] W. Komar: *„Wojna" w edukacji: Stosunki nauczyciel — uczeń.* W: *Nauczyciel — uczeń, między przemocą a dialogiem: obszary napięć i typy interakcji.* Red. M. Dudzikowa. Kraków 1996. Podano za: B. Woynarowska*: Dziecko jako uczeń*…, s. 105.

[72] Przyjęto, że za umiarkowane wysiłki fizyczne uznaje się dość szybki marsz, pływanie, jazdę na rowerze, taniec — czynności, w czasie których osoba ćwicząca ma uczucie gorąca i lekkiej zadyszki. Z kolei za intensywną aktywność fizyczną uważa się ćwiczenia, będące ekwiwalentem biegu (joggingu), w czasie których osoba podejmująca aktywność ma uczucie braku tchu i pocenia się. Podano za: B. Woynarowska*: Dziecko jako uczeń*…, s. 105.

ją różnego typu urządzeń cyfrowych, mając ku temu pełne przyzwolenie rodziców" oraz „tylko niewielka część rodziców stosuje zabezpieczenia komputerów swoich dzieci w postaci filtrów rodzicielskich"[73]. Również wcześniejsze badania SAFT[74] (*Safty Awerness Facts Tools*) przeprowadzone w latach 2002—2004 w pięciu krajach Unii Europejskiej potwierdziły, że rodzice dość rzadko rozmawiają z dziećmi na temat aktywności w Internecie i chociaż większość rodziców stosuje kontrolę aktywności dzieci w sieci w obawie przed tkwiącymi tam zagrożeniami, to jednak należy odnotować, że kontrola ta zmienia się z wiekiem dziecka. Zatem częściej kontrolowane są dzieci młodsze w wieku 9—12 lat, aniżeli starsze w wieku 13—16 lat (co odpowiadałoby badanej grupie młodzieży gimnazjalnej)[75]. Warto także zauważyć, że analogicznie do zmniejszającej się z wiekiem kontroli rodziców aktywności dzieci w Internecie rośnie zaufanie w stosunku do zachowań dzieci w sieci[76].

W związku z powyższym, kwestię rodzicielskiej kontroli poddano również analizie w badaniach własnych. Zapytano gimnazjalistów, czy ich rodzice / opiekunowie kontrolują ich aktywność i czas spędzany w sieci. Uzyskane wyniki pokazują, że aż 44,6% respondentów ma pełną swobodę korzystania z Internetu, co oznacza, że rodzice prawdopodobnie nie kontrolują aktywności swoich dzieci w tym zakresie. 26,0% badanych uczniów stwierdziło, że rodzice czasem kontrolują ich internetową aktywność, poprzez sprawdzanie, co aktualnie znajduje się na ekranie monitora komputera. Natomiast około 1/5 nastolatków (21,6%) nie wie, czy są kontrolowani przez rodziców w zakresie ich aktywności w Internecie. Wśród innych odpowiedzi pojawiły się: „rodzice sprawdzają tylko to co umieszczam na portalu społecznościowym"; „ufają mi na tyle, że mogę korzystać swobodnie z internetu"; „mają Facebooka i patrzą co robię"; „Moi rodzice mi ufają, dlatego mam swobodny dostęp, a ja staram się nikogo nie obrażać, ani nie robić nic złego w Internecie"; „kontrolują czas korzystania z internetu".

---

[73] M. Jędrzejko, D. Morańska: *Pułapki współczesności. Część I. Cyfrowi Tubylcy*…, s. 86—87.

[74] SAFT (*Safty Awerness Facts Tools*) — badania autorstwa T. Bjørnstand, T. Ellingsen, E. Staksrud, przeprowadzone w latach 2002—2004 w pięciu krajach Unii Europejskiej: Norwegii, Danii, Szwecji, Irlandii i Islandii. W badaniach udział wzięły dwie grupy respondentów: dzieci w wieku 6—16 lat użytkujących Internet (N = 4754 osób) oraz rodzice dzieci w wieku 6—16 lat mających dostęp do Internetu (N = 3213). Podano za: K. Lewandowska: *Zagrożenia w Internecie — wiedza i doświadczenia dzieci i ich rodziców. Wyniki badań empirycznych.* Fundacja Dzieci Niczyje „dzieckokrzywdzone.pl" 2005, nr 5 (13), s. 3.

[75] E. Staksrud: *SAFT Awarness survey. Methodology, results, implications and outputs. Training materials.* Luxemburg 2005. Podano za: K. Lewandowska: *Zagrożenia w Internecie*…, s. 8.

[76] *The Use of New Media by Children. A research report for the Internet Advisory Board.* Amarach Consulting 2004. Źródło: http://www.iab.ie/Publications/Research/d63.PDF. Podano za: K. Lewandowska: *Zagrożenia w Internecie*…, s. 8.

Tabela 49. **Rodzicielska kontrola aktywności respondentów w Internecie (*N* = 390)**

Kategoria	n	%
Rodzice sprawdzają historię mojej aktywności w Internecie	18	4,6
Rodzice założyli programy do „kontroli rodzicielskiej”	5	1,3
Rodzice czasem zaglądają, co aktualnie znajduje się na ekranie monitora komputera	101	26,0
Mam pełną swobodę w korzystaniu z Internetu	173	44,6
Nie wiem	84	21,6
Inne	7	1,8
Liczebność	388	
Brak odpowiedzi	2	

Źródło: Badania własne.

W badaniach próbowano także ustalić, czy rodzice i opiekunowie respondentów kontrolują czas, jaki poświęcają oni na korzystaniu z sieci. Na podstawie uzyskanych danych stwierdzono, że 39,2% rodziców tylko czasem ogranicza czas spędzany przez badanych w Internecie. 20,6% uczniów może korzystać w sposób nieograniczony z Internetu i niemalże tyle samo — 19,3% — ma ograniczany przez rodziców czas korzystania z sieci tylko w godzinach wieczornych, natomiast w ciągu dnia respondenci mogą spędzać czas przy Internecie bez jakiejkolwiek kontroli. W przypadku analizowanej kwestii pojawiło się także wiele odpowiedzi w kategorii „inne”. Wśród nich znalazły się następujące: „sama to sobie dawkuję ale rodzice wiedzą że ich nie nadużywam”; „mogę codziennie ale do 23”; „tak, mam pół godziny dziennie”; „mogę codziennie, ale w ograniczonym czasie”; „nie ponieważ nie mam czasu i jak wchodzę to oglądam film”; „jak zrobię lekcje”; „moi rodzice kontrolują mi czas że maksymalnie do 3 godz. dziennie”; „jeśli siedzę dłużej niż 2h to każą mi schodzić”; „kontrolują mój czas tylko popołudniu”; „gdy spędzam go za dużo, sygnalizują mi to, ale raczej sama tego nie robię”; „mama mi pozwala tylko gdy siedzi obok mnie; nie korzystam z komputera i Internetu w niedzielę”; „nie słucham ich”. Na podstawie uzyskanych danych liczbowych, a także ilości i treści odpowiedzi w kategorii „inne” nietrudno zauważyć, że w porównaniu z rodzicielską kontrolą rodzaju aktywności podejmowanej w sieci kontrola czasu jest zdecydowanie większa. Jednocześnie, biorąc pod uwagę uzyskane wyniki badań, które pokazują, że prawie 40% uczniów ma tylko czasem ograniczany czas na korzystanie z Internetu można stwierdzić, iż kontrola rodzicielska w tym zakresie jest doraźna i brakuje konsekwencji w tej kwestii.

Tabela 50. **Rodzicielska kontrola czasu spędzanego przez respondentów na korzystaniu z Internetu (*N*=390)**

Kategoria	n	%
Mogę korzystać z Internetu tylko w dni wolne od nauki, ale wtedy mam nieograniczony czas	24	6,3
Mogę korzystać z Internetu tylko w dni wolne od nauki w ograniczony czasie	34	8,9
Rodzice w ogóle nie kontrolują mojego czasu spędzanego na korzystaniu z Internetu	79	20,6
W ciągu dnia rodzice nie kontrolują mojego czasu spędzanego w sieci, ale kontrolują w godzinach wieczornych	74	19,3
Rodzice tylko czasem ograniczają mi czas spędzany na korzystaniu z Internetu	150	39,2
Inne	22	5,7
Liczebność	383	
Brak odpowiedzi	7	

Źródło: Badania własne.

Uzyskane wyniki są zgodne z wynikami badań innych autorów. Na przykład według badań Fundacji Dzieci Niczyje, jedynie 25% dzieci zadeklarowało, że rodzice interesują się ich aktywnością w sieci, a zaledwie co 10 dziecko stwierdziło, że rodzice opiekują się nim stale podczas korzystania z Internetu[77]. Ponadto Ferran Casas zauważa, że większość nastolatków nie rozmawia na temat korzystania z nowych mediów z osobami dorosłymi, w tym także z rodzicami[78]. Jak zauważa Hanna Tomaszewska, brak kontroli rodziców w kontekście użytkowania Internetu przez dzieci i młodzież wiąże się z fenomenem rozłamu międzypokoleniowego, który potęgowany jest dodatkowo przez postrzeganie i traktowanie telefonu komórkowego i komputera dziecka jako jego sfery prywatnej, którą należy uznawać i szanować[79]. Rzeczywiście wydaje się, że współcześnie znacznie częściej aniżeli w przeszłości rodzice starają się zostawiać dziecku pewien obszar prywatności (szczególnie w kwestii komunikacji *online*), co z jednej strony może świadczyć o zaufaniu i zapobiegać ewentualnym konfliktom, z drugiej jednak strony może powodować różnorodne problemy biopsychospołecznego funkcjonowania młodego człowieka warunkowane szeroko rozumianym zaangażowaniem w życie wirtualnego świata. Warto także zwrócić uwagę, że zgodnie z badaniami Eurobarometru, rodzice mają

[77] Ł. Wojtasik: *Kontakt dzieci z niebezpiecznymi treściami.* Warszawa 2006.

[78] F. Casas i in.: *Information Technologies and Communication Between Parents and Children.* "Psychology in Spain" 2001, Vol. 5, No. 1. Podano za: H. Tomaszewska: *Młodzież, rówieśnicy i nowe media. Społeczne funkcje technologii komunikacyjnych w życiu nastolatków.* Warszawa 2012, s. 57.

[79] H. Tomaszewska: *Młodzież, rówieśnicy i nowe media*…, s. 57.

świadomość odpowiedzialności, jaka na nich spoczywa w kontekście ochrony przed zagrożeniami, których źródłem może być sieć internetowa, ale jednocześnie ich samoocena kompetencji w zakresie wiedzy o tych zagrożeniach pokazuje, że konieczne są oddziaływania edukacyjne skierowane do rodziców w analizowanym obszarze[80].

[80] Eurobarometr: *Illegal and harmful content on the Internet in the new member states*. EU — 25 comparative highlights, European Commission. http://europa.eu.int/comm/public_opinion/index _en.htm. Podano za: K. LEWANDOWSKA: *Zagrożenia w Internecie*…, s. 9.

ROZDZIAŁ 6

Korzystanie z Internetu przez młodzież gimnazjalną w kontekście zagrożeń z nim związanych – weryfikacja hipotez

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz, Karina Leksy

6.1. Postrzeganie zagrożeń w Internecie a płeć respondentów

Jak wykazano wcześniej, korzystanie przez respondentów z przestrzeni wirtualnej wiąże się z pewnymi zagrożeniami dla ich funkcjonowania zdrowotnego i psychospołecznego, dlatego w dalszej części badań starano się ustalić czy sposób postrzegania przez młodzież zagrożeń w Internecie jest zależny od płci. W tym celu sprawdzano czy istnieją istotne statystycznie różnice między dziewczętami i chłopcami w odpowiedziach na pytanie o to, co i w jakim stopniu — według nich — stanowi zagrożenie ze strony Internetu. Do zweryfikowania tego zagadnienia zastosowano Test U Manna-Whitneya. Stwierdzono, że istotne różnice występują w przypadku opinii dotyczących rozpowszechniania nieprawdziwych informacji lub kompromitujących zdjęć — dziewczęta zdecydowanie częściej traktują to zjawisko jako zagrożenie ($p = 0{,}002$). W przypadku odpowiedzi „podszywanie się pod inne osoby" występują różnice w rozkładach ze względu na płeć, ale poziom istotności wynosi 0,067, więc nie można mówić o różnicach statystycznych, jedynie o tendencji, zgodnie z którą dziewczęta w większym stopniu dostrzegają tego typu zagrożenia. W przypadku pozostałych odpowiedzi zawartych w kafeterii nie zaobserwowano istotnych statystycznie zależności (patrz: aneks 2, tabela 51).

Próbowano również poznać opinie młodzieży na temat bezpieczeństwa publikowania swojego wizerunku i danych osobowych w Internecie oraz ustalić, czy istnieją istotne statystycznie różnice między odpowiedziami dziewcząt i chłopców. Do weryfikacji tego problemu zastosowano test χ^2. Istotne statystycznie różnice zaobserwowano w odpowiedziach dziewcząt i chłopców dotyczących braku zdania wobec kwestii, czy publikacja wizerunku w Internecie stanowi zagrożenie dla ich bezpieczeństwa — większy odsetek chłopców nie ma zdania na ten temat ($p = 0{,}048$). Ponadto, zaobserwowano tendencję, zgodnie z którą więcej badanych dziewcząt uważa, że opublikowane w Internecie zdjęcia mogą zostać spreparowane oraz rozpowszechnione kompromitując i ośmieszając daną osobę. W odniesieniu do pozostałych odpowiedzi zawartych w kafeterii nie zaobserwowano istotnych statystycznie zależności (patrz: aneks 2, tabele 52a, 52b, 52c).

Badania zmierzały także do ustalenia, czy istnieją statystycznie istotne różnice dotyczące płci respondentów w odniesieniu do negatywnych zachowań, z jakimi spotykają się oni w Internecie. Ogólnie stwierdzono, że dziewczęta i chłopcy tak samo często spotykają się z negatywnymi zachowaniami w sieci, ale różny jest rodzaj tych zachowań, co zweryfikowano testem χ^2. Dziewczęta zdecydowanie częściej deklarują, że spotykają się z Internecie z takimi zachowaniami, jak: obrażanie innych, wyśmiewanie oraz negatywne i obraźliwe komentarze pod zdjęciami innych osób. Z kolei chłopcy częściej wskazywali na odpowiedź „inne" podając przykłady zachowań, które nie zostały wymienione w kafeterii np. „obrażanie w CS-go"; „groźby"; „flame, report or feed"; „tzw. memy ośmieszające" (patrz: aneks 2, tabele 53a, 53b, 53c, 53d, 53e).

Powyższe wyniki pozwalają na przyjęcie hipotezy H1., zgodnie z którą postrzeganie przez młodzież zagrożeń w Internecie jest zależne od płci. W badaniach wykazano, że dziewczęta dostrzegają więcej zagrożeń związanych z korzystaniem z Internetu zarówno w zakresie zachowań własnych, jak i działań podejmowanych przez osoby trzecie. Dodatkowo dowiedziono, że dziewczęta więcej zachowań prezentowanych w sieci traktują jako potencjalne zagrożenie, a jednocześnie negatywne zachowania, z jakimi internauci spotykają się w cyberprzestrzeni są zależne od ich płci.

6.2. Czas spędzany na korzystaniu z Internetu a postrzeganie przez młodzież zagrożeń z nim związanych

W trakcie prowadzonych badań starano się ustalić, czy ilość czasu spędzanego przez respondentów na korzystaniu z Internetu ma wpływ na postrzeganie przez nich zagrożeń internetowych. W tym celu zestawiono średni czas przebywania w sieci deklarowany przez badanych ze wskazywanymi przez nich zagrożeniami. Do analizy powyższej zależności zastosowano współczynnik korelacji τ Kendalla i ustalono istnienie ujemnej, słabej, ale statystycznie istotnej korelacji pomiędzy czasem spędzanym w Internecie, a wskazywaniem jako zagrożenia: uzależnienia od Internetu, problemów zdrowotnych i włamań na internetowe konta. Oznacza to, że im dłuższy był czas spędzany w sieci, tym mniejsza tendencja do postrzegania i wskazywania wymienionych kwestii jako zagrożeń. Analizowano średni czas spędzany w Internecie w odniesieniu do dni roboczych (A) i do dni wolnych (B) (patrz: aneks 2, tabela 54).

Analizowano także zależność średniego czasu spędzanego w Internecie oraz postrzegania publikowania swojego wizerunku i danych osobowych w sieci w kategorii zagrożenia. W tym celu zastosowano test U Manna Whitneya. Stwierdzono istnienie statystycznie istotnej zależności pomiędzy czasem spędza-

nym na korzystaniu z Internetu (zarówno w dni robocze, jak i wolne) a twierdzeniem, że publikowanie w sieci swojego wizerunku i danych osobowych jest bezpieczne (odpowiednio $p = 0{,}020$ i $p = 0{,}004$). Podobną zależność wykazano w przypadku opinii, że potencjalne zagrożenie związane jest z tym, komu udostępnia się zdjęcia i informacje o sobie (odpowiednio $p = 0{,}006$ i $p = 0{,}023$). Dodatkowo stwierdzono, że internauci spędzający większą ilość czasu w sieci nie mają zdania na temat tego, czy publikowanie osobistych informacji stanowi zagrożenie dla ich bezpieczeństwa ($p = 0{,}038$), jednak osoby dłużej korzystające z Internetu w dni wolne dostrzegają ryzyko wykorzystania przez przestępców opublikowanych danych ($p = 0{,}039$). Istotne jest także to, że osoby spędzające dużo czasu w sieci nie postrzegają jako zagrożenia możliwości rozpowszechnienia kompromitujących treści na ich temat oraz tego, że ktoś może się pod nich podszywać (patrz: aneks 2, tabele 55, 56, 57, 58).

Na podstawie powyższych danych można zatem przyjąć hipotezę H2. mówiącą o tym, że czas spędzany na korzystaniu z sieci ma związek z postrzeganiem przez młodzież zagrożeń internetowych. Zależność ta jest przy tym odwrotnie proporcjonalna, co oznacza, że im dłuższy czas przebywania w cyberprzestrzeni, tym silniejsza tendencja do bagatelizowania zagrożeń, które się w niej pojawiają.

6.3. Ekshibicjonizm społeczny w Internecie a płeć badanych oraz czas spędzany w sieci

Prowadzone badania zmierzały do ustalenia, czy tendencja do publikowania informacji na swój temat jest zależna od płci. W tym celu analizowano odpowiedzi badanych dotyczące prowadzenia blogów oraz publikacji w Internecie treści takich jak: zdjęcia, filmiki ze swoim udziałem, prywatne informacje na swój temat (adres zamieszkania, numer telefonu itp.) oraz informacje o aktualnej aktywności. Do weryfikacji tego problemu zastosowano test χ^2. Stwierdzono, że istnieje statystycznie istotna zależność pomiędzy płcią a prowadzeniem bloga ($p = 0{,}007$) — ponad dwukrotnie więcej dziewcząt niż chłopców podejmuje tego typu aktywność (patrz: aneks 2, tabela 59). Dodatkowo ustalono, że istnieje zależność pomiędzy publikowaniem zdjęć i filmików ze swoim udziałem a płcią. Kobiety zdecydowanie częściej niż mężczyźni publikują w sieci zdjęcia, natomiast mężczyźni z większą częstotliwością umieszczają w Internecie filmiki ze swoim udziałem (patrz: aneks 2, tabele 60, 61, 62).

Analizując uzyskane dane, można przyjąć, że hipoteza H3. mówiąca o tym, że ekshibicjonizm społeczny w Internecie (związany z ilością zamieszczanych w sieci zdjęć, filmików ze swoim udziałem, informacji na swój temat oraz pro-

wadzeniem bloga) jest zależny od płci, częściowo się potwierdziła. Okazało się, że dziewczęta statystycznie częściej niż chłopcy piszą blogi, a także publikują w sieci zdjęcia z własnym wizerunkiem. Nie stwierdzono natomiast statystycznej zależności między udostępnianiem innych informacji na swój temat a płcią.

Badania zmierzały też do ustalenia czy publikowanie w Internecie informacji na swój temat zależy od czasu spędzanego w sieci. W tym celu zastosowano test U Manna Whitney'a. W odniesieniu do prowadzenia bloga nie stwierdzono zależności od czasu korzystania z Internetu. Jednocześnie, ustalono zależność pomiędzy ilością czasu spędzanego w Internecie w dni robocze a udzielaniem informacji na temat swojej aktywności — osoby spędzające w sieci więcej czasu częściej publikowały tego typu informacje ($p = 0{,}024$) (patrz: aneks 2, tabela 63). Nie zaobserwowano natomiast zależności między publikowaniem innych treści (zdjęcia, filmiki, informacje na swój temat) a czasem spędzanym *online*. Uzyskane dane pozwalają zatem stwierdzić, że hipoteza H4. dotycząca zależności między ekshibicjonizmem internetowym a czasem spędzanym w sieci także potwierdziła się jedynie częściowo — statystycznie istotną zależność stwierdzono tylko w przypadku ujawniania informacji o aktualnie podejmowanej aktywności przez osoby dłużej korzystające z Internetu.

6.4. Osiągnięcia szkolne badanych a czas spędzany w Internecie

W badaniach własnych starano się ustalić, czy ilość czasu spędzanego na korzystaniu z Internetu ma wpływ na osiągnięcia szkolne badanych uczniów. W tym celu zastosowano test H Kruskala-Wallisa (tzw. nieparametryczna analiza wariancji). Ze względu na to, że przy hipotezie alternatywnej różnice mogły wystąpić tylko dla niektórych par, w celu dokładniejszego zbadania pomiędzy którymi grupami występują różnice, zastosowano test porównań wielokrotnych tzw. analiza *post hoc*. Ustalono, że istnieje zależność pomiędzy czasem spędzanym w sieci w dni robocze a deklarowaniem przez respondentów, że zdarzyło im się mieć problemy w szkole z powodu zbyt długiego czasu poświęcanego na korzystanie z Internetu ($p = 0{,}001$) (patrz: aneks 2, tabele 64, 65). Dodatkowo stwierdzono, że podobna zależność występuje w przypadku czasu korzystania z Internetu w dni wolne a problemami szkolnymi ($p = 0{,}015$) (patrz: aneks 2, tabela 66, 67).

W kontekście uzyskanych danych warto także przytoczyć wyniki badań sondażowych Centrum Badania Opinii Społecznej i Krajowego Biura ds. Przeciwdziałania Narkomanii pt. „Młodzież 2013", zgodnie z którymi „czas spę-

dzany w Internecie powiązany jest w pewnym stopniu z uzyskiwanymi przez uczniów ocenami szkolnymi. Różnice między uczniami trójkowymi i lepszymi są w tym zakresie niewielkie, jednak najsłabsi uczniowie korzystają z Internetu już zauważalnie dłużej od pozostałych. Z kolei relatywnie mniej czasu dziennie spędzają w Internecie uczniowie określający się jako piątkowi lub szóstkowi"[1].

Dla uściślenia otrzymanych wyników badań, postanowiono sprawdzić, jakiego rodzaju trudności szkolne są najczęściej związane z długim czasem spędzanym na korzystaniu z sieci. W wyniku analizy uzyskanych danych, statystycznie istotną zależność stwierdzono w przypadku długiego czasu korzystania z Internetu w weekendy a konsekwencjami takimi jak: nieodrobione lekcje ($p = 0{,}09$) oraz nieprzygotowanie się do sprawdzianu / kartkówki ($p = 0{,}07$) (patrz: aneks 2, tabela 68, 69). Poza tym zaobserwowano tendencję do częstszego występowania gorszych wyników w nauce oraz problemów przejawiających się rozdrażnieniem i gorszymi relacjami z rówieśnikami i/lub nauczycielami w zależności do ilości czasu spędzanego w Internecie (odpowiednio: w dni wolne [$p = 0{,}069$] oraz w dni robocze i wolne [$p = 0{,}059$; $p = 0{,}091$]) (patrz: aneks 2, tabele 70, 71).

Poszukując odpowiedzi na pytanie czy czas spędzany w sieci przez badaną młodzież wpływa na osiągnięcia szkolne, sprawdzano również średnią ocen uczniów oraz ich udział w konkursach i olimpiadach. Zmienne te każdorazowo zestawiano z czasem spędzanym przez respondentów na korzystaniu z sieci. Odnosząc się do średniej ocen wykorzystano współczynnik korelacji t Kendalla. Stwierdzono ujemną, słabą, ale statystycznie istotną zależność pomiędzy średnią ocen a czasem spędzonym w Internecie, co oznacza, że im dłuższy jest czas korzystania z Internetu, tym niższa średnia (patrz: aneks 2, tabela 72).

W odniesieniu do udziału badanych w konkursach i olimpiadach (w zależności od czasu spędzanego w Internecie) zastosowano test U Manna Whitneya. W wyniku przeprowadzonej analizy stwierdzono istnienie istotnego statystycznie związku pomiędzy udziałem w olimpiadach a czasem spędzanym na korzystaniu z Internetu w dni robocze ($p = 0{,}013$), co oznacza, że osoby biorące udział w olimpiadach mniej czasu spędzają w sieci. Podobną tendencję zaobserwowano w przypadku dni wolnych ($p = 0{,}067$), a także w odniesieniu do udziału w konkursach szkolnych oraz czasu spędzanego na korzystaniu z Internetu zarówno w dni robocze, jak i wolne (odpowiednio $p = 0{,}064$ oraz $p = 0{,}055$) (patrz: aneks 2, tabele 73, 74).

Opisane wyżej dane uprawniają zatem do przyjęcia prawdziwości hipotezy H5. mówiącej o tym, że osiągnięcia szkolne są zależne od czasu spędzanego na korzystaniu z Internetu. Jak ustalono istnieje istotna statystycznie zależność między długim czasem spędzanym w sieci a występowaniem proble-

[1] Centrum Badania Opinii Społecznej, Krajowe Biuro ds. Przeciwdziałania Narkomanii: *Młodzież 2013.* Warszawa 2014, s. 144.

mów szkolnych takich jak nieodrobione lekcje czy nieprzygotowanie do sprawdzianu oraz niższa średnia ocen. U osób długo przebywających w cyberprzestrzeni częściej też pojawia się rozdrażnienie i pogorszenie relacji społecznych w szkole. Z drugiej strony osiągnięcia takie jak udział w olimpiadach i konkursach szkolnych są istotnie statystycznie zależne od krótszego czasu korzystania z przestrzeni wirtualnej.

6.5. Występowanie problemów zdrowotnych oraz aktywność fizyczna respondentów a czas spędzany na korzystaniu z Internetu

Badania zmierzały do ustalenia, czy deklaracje na temat problemów zdrowotnych pojawiają się częściej u osób, które poświęcają więcej czasu na korzystanie z Internetu. W tym celu zastosowano test H Kruskala-Wallisa. Ustalono istnienie zależności między deklarowanymi przez respondentów problemami ze snem a spędzaniem w sieci większej ilości czasu w dni robocze ($p = 0{,}012$). Ustalono też występowanie tendencji pomiędzy spostrzeganiem u siebie takich objawów jak: zmęczenie, znużenie i utrata energii a częstszym korzystaniem z Internetu w dni robocze ($p = 0{,}092$) (patrz: aneks 2, tabele 75, 76).

W badaniach zestawiono także deklaracje na temat istnienia wad postawy z czasem spędzanym w sieci, zarówno w dni robocze, jak wolne. Stwierdzono, że istnieje zależność pomiędzy występowaniem wad postawy a dłuższym korzystaniem z sieci w dni robocze ($p = 0{,}027$), jak również dostrzeżono podobną tendencję w odniesieniu do dni wolnych ($p = 0{,}078$) (patrz: aneks 2, tabela 77). Respondenci nie deklarowali przy tym występowania innych problemów zdrowotnych (np. wady wzroku i zaburzenia widzenia, bóle głowy i pleców, dolegliwości stawowo-mięśniowe, problemy psychospołeczne) w kontekście nadmiernego korzystania z Internetu.

Na podstawie uzyskanych danych można zatem częściowo przyjąć hipotezę H6., zgodnie z którą problemy zdrowotne występują częściej u osób spędzających więcej czasu w sieci. Z jednej strony respondenci zaprzeczali twierdzeniu, że większość wymienionych w zaproponowanej kafeterii problemów zdrowotnych jest u nich spowodowanych nadmierną aktywnością w cyberprzestrzeni, co uniemożliwiało zestawienie tych problemów z czasem spędzanym przez badanych *online*. Z drugiej strony w odniesieniu do wskazanych przez respondentów problemów tj. problemy ze snem, wady postawy czy chroniczne zmęczenie stwierdzono zależność pomiędzy ich występowaniem a czasem przeznaczanym na korzystanie z sieci.

Badania zmierzały także do ustalenia, czy istnieje zależność pomiędzy czasem przeznaczanym przez respondentów na aktywność fizyczną i czasem spędzanym na korzystaniu z sieci. W tym celu wykorzystano współczynnik korelacji t Kendalla. Stwierdzono, że w przypadku dni roboczych i wolnych zależności są ujemne, słabe, ale statystycznie istotne (patrz: aneks 2, tabela 78). Oznacza to, że im więcej czasu ktoś spędza na korzystaniu z Internetu, tym niższą aktywność fizyczną prezentuje. Można zatem przyjąć hipotezę H7. mówiącą o tym, że czas poświęcany na korzystanie z Internetu ma statystycznie istotny związek z aktywnością fizyczną badanych.

6.6. Kontrola rodzicielska aktywności respondentów w sieci a wykształcenie rodziców

Raport z *Diagnozy Społecznej 2015*[2] wskazuje, że liczba osób korzystających z Internetu wzrosła dwukrotnie w ciągu ostatniej dekady, przy czym najaktywniejszymi użytkownikami nowych technologii są młode osoby, szczególnie uczące się lub studiujące. Jednocześnie okazuje się, że duże różnice w zakresie korzystania z sieci internetowej związane są z wykształceniem — w 2015 roku 99% uczniów i studentów oraz 92% osób z wykształceniem wyższym korzystało z Internetu, z kolei wśród osób z wykształceniem podstawowym użytkowników sieci było niecałe 15%. Można zatem ogólnie stwierdzić, że osoby lepiej wykształcone częściej korzystają z Internetu oraz nowych technologii, na przykład ze smartfona czy mobilnego Internetu[3]. Zestawiając powyższe dane z kwestią rodzicielskiej kontroli w kontekście poziomu wykształcenia można dojść do co najmniej dwóch wykluczających się wniosków. Z jednej strony można przypuszczać, że jeśli rodzice o wyższym poziomie wykształcenia regularnie korzystają z Internetu, to może oznaczać, że nowe media są obecne w ich własnym domu[4], a przyzwolenie i dostęp do nich (w różnym zakresie i czasie) mają również dzieci i młodzież. Z drugiej strony, można wysunąć hipotezę, że jeśli rodzice są stałymi użytkownikami sieci, to jednocześ-

[2] *Diagnoza Społeczna 2015. Warunki i jakość życia Polaków. Raport.* Red. J. Czapiński, T. Panek. Warszawa 2015.

[3] D. Batorski: *Technologie i media w domach i w życiu Polaków.* W: *Diagnoza Społeczna 2015. Warunki i jakość życia Polaków. Raport.* Red. J. Czapiński, T. Panek. Warszawa 2015, s. 365—366.

[4] Według danych pochodzących z *Diagnozy Społecznej 2015* w pierwszej połowie roku 2015 72% gospodarstw domowych posiadało komputery, a dostęp do Internetu 71%. Warto jednak podkreślić, że niemalże 95% małżeństw z dziećmi posiada komputer i dostęp do sieci internetowej. Podano za: D. Batorski: *Technologie i media w domach i w życiu Polaków*…, s. 355.

nie mają oni większą świadomość obecnych w wirtualnym świecie zagrożeń, a w związku z tym będą w większym stopniu kontrolować swoje dzieci pod względem czasu spędzanego w Internecie, jak i treści, z jakimi mogą się spotkać. Mając na uwadze powyższe wątpliwości, przeprowadzając badania własne postanowiono sprawdzić, czy istnieje zależność pomiędzy kontrolowaniem przez rodziców sposobu korzystania (czas i treści) z Internetu ich dzieci a poziomem wykształcenia. W pierwszej kolejności w celu przeprowadzenia analizy postanowiono potraktować łącznie poziom wykształcenia rodziców i w związku z tym dokonano podziału na wykształcenie wyższe i pozostałe. Otrzymano w ten sposób 4 kategorie zmiennych:

— oboje rodziców wykształcenie wyższe (licencjackie lub magisterskie);
— ojciec wykształcenie wyższe / matka pozostałe;
— ojciec pozostałe / matka wykształcenie wyższe;
— oboje rodziców pozostałe.

Uzyskane wyniki badań wskazują, że kontrola rodzicielska w zakresie aktywności dziecka w Internecie nie jest zależna od poziomu wykształcenia rodziców (patrz: aneks 2, tabela 79). Ponadto wyniki analizy wskazują też na brak zależności pomiędzy kontrolą czasu, jaki respondenci spędzają na korzystaniu z Internetu a wykształceniem rodziców (patrz: aneks 2, tabela 80).

Warto jednocześnie zaznaczyć, że w przypadku, gdy rozpatrywano wykształcenie rodziców oddzielnie zaobserwowano istnienie zależności pomiędzy poziomem wykształcenia ojca a kontrolą czasu spędzanego przez gimnazjalistów w sieci ($p = 0{,}035$; patrz: aneks 2, tabela 81), natomiast nie stwierdzono istnienia takiej zależności w przypadku matek respondentów. Na podstawie przeprowadzonej analizy można stwierdzić, że kontrola czasu spędzonego w Internecie jest zależna od poziomu wykształcenia ojca, a zatem im wyższe wykształcenie ojca, tym większa kontrola czasu używania Internetu przez respondentów. Równocześnie, analogicznej zależności nie zaobserwowano w przypadku rodzicielskiej kontroli aktywności dziecka w Internecie, zarówno w odniesieniu do matki, jak i ojca osób badanych.

Ogólnie, na podstawie uzyskanych wyników można stwierdzić, że kontrola zarówno częstotliwości, jak i treści z jakich korzystają w sieci badane osoby nie jest jednoznacznie związana z poziomem wykształcenia rodziców, a wzorce użytkowania przez młodzież sieci są prawdopodobnie bardzo podobne niezależnie od statusu społecznego rodziny. Należy zatem odrzucić hipotezę H8. wskazującą na istnienie takiej zależności. Do zbliżonych wniosków doszła Hanna Tomaszewska zauważając, że w przypadku młodzieży takie tradycyjne zależności społeczno-demograficzne jak klasa społeczna, poziom wykształcenia czy stopień zamożności (które w oczywisty sposób wyznaczają rodzice), wpływające na częstość korzystania z Internetu przez osoby dorosłe, odgrywają istotne, ale stopniowo malejące znaczenie. Ponadto autorka konkluduje, że w odniesieniu do dostępności i zakresu wykorzystania nowych mediów, aktywność polskich

nastolatków jest podobna do zachowań młodzieży z zagranicy. Potwierdza to tezę o globalizacji stylu życia nastolatków, czego przykładem może być znaczenie nowych mediów w życiu i codziennym funkcjonowaniu dorastających na całym świecie.

6.7. Sposób korzystania z Internetu a miejsce zamieszkania respondentów

Przeprowadzając badania własne starano się ocenić, czy czynnikiem różnicującym sposób korzystania z Internetu przez adolescentów jest miejsce zamieszkania. W badaniu wzięli udział gimnazjaliści z dużej (powyżej 100 tysięcy mieszkańców), średniej (od 10 tysięcy do 100 tysięcy mieszkańców) oraz małej miejscowości (do 10 tysięcy mieszkańców), co pozwoliło na określenie, czy miejsce zamieszkania ma wpływ na czas spędzany w Internecie i przeglądane w sieci materiały. Kwestia ta była zasadna biorąc pod uwagę, że zgodnie z wynikami zawartymi w raporcie z *Diagnozy Społecznej 2015* istnieją znaczące różnice w zakresie korzystania z Internetu pomiędzy mieszkańcami największych miast a mieszkańcami wsi (wynoszą one aż 25 pp.). Co prawda mniejsze różnice zaobserwowano w odniesieniu do korzystania z telefonów komórkowych, ale różnice dotyczące posiadania smartfona i korzystania z Internetu mobilnego są równie duże[5]. Wykorzystując zatem w badaniach własnych test H Kruskala-Wallisa oraz test χ^2 stwierdzono istnienie zależności pomiędzy zamieszkiwaniem w miejscowości średniej lub dużej a spędzaniem w sieci większej ilości czasu w dni robocze ($p = 0{,}000$). Innymi słowy osoby mieszkające w większych miejscowościach więcej czasu przeznaczają na korzystanie z Internetu (patrz: aneks 2, tabele 82, 83). Podobnej zależności nie stwierdzono w odniesieniu do dni wolnych. W przypadku stron internetowych, z których korzystają respondenci również nie zaobserwowano różnic zależnych od miejsca zamieszkania (patrz: aneks 2, tabela 84). W obliczu uzyskanych danych można zatem jedynie częściowo przyjąć hipotezę H9., zgodnie z którą sposób korzystania z Internetu w zakresie treści i częstotliwości jest zależny od miejsca zamieszkania.

Na zakończenie analizowanej kwestii warto zauważyć, że zgodnie z danymi *Diagnozy Społecznej 2015* chociaż w większych miejscowościach z Internetu korzysta więcej osób aniżeli na wsiach i w małych miasteczkach, to jednocześnie w tych ostatnich szybciej przybywa nowych użytkowników, a w związku z tym różnice ze względu na wielkość miejscowości zamieszkania stopniowo ulegają zmniejszeniu[6].

[5] D. Batorski: *Technologie i media w domach i w życiu Polaków*…, s. 366.
[6] Tamże, s. 368.

Podsumowanie

Nowe media, a zwłaszcza Internet, od początku swojego istnienia tworzyły przestrzeń dla rozwoju relacji społecznych. Charakter tych relacji zawsze intrygował analityków, którzy na różne sposoby interpretowali procesy zachodzące w cyberprzestrzeni[1]. W niniejszym opracowaniu skoncentrowano się przede wszystkim na identyfikacji psychospołecznych i zdrowotnych zagrożeń związanych z korzystaniem z sieci dla osób w wieku rozwojowym, a konkretnie — dla młodzieży gimnazjalnej. Podyktowane to było faktem, że zgodnie z opisywanymi w literaturze przedmiotu wynikami badań, najczęściej użytkownikami Internetu są osoby rekrutujące się z najmłodszych grup wiekowych. Aż 18 milionów internautów korzysta obecnie z serwisów społecznościowych. Większość z tych osób udostępnia na swoich profilach przynajmniej podstawowe dane na swój temat, takie jak imię, nazwisko czy adres zamieszkania, a wiele decyduje się także na publikację w sieci swojego wizerunku. Nie wszyscy zdają sobie przy tym sprawę, że dane wysłane na serwery serwisów społecznościowych stają się własnością tych serwisów, mogą też zostać udostępnione przypadkowym internautom lub być wykorzystane przez niepowołane do tego osoby[2]. Z tego względu w podjętych badaniach zdecydowano się sprawdzić jakie zachowania podejmuje w przestrzeni wirtualnej młodzież gimnazjalna i z jakimi zagrożeniami te zachowania mogą się wiązać, tak, by uzyskane wyniki mogły stać się podstawą planowania odpowiednich działań interwencyjnych i profilaktycznych. Wnioski płynące z przeprowadzonych badań można ująć w kilku syntetycznych punktach:

— Ponad 85% badanych korzysta z Internetu codziennie, robią to w różnych miejscach, ale najczęściej w domu i w szkole. W dni wolne, w przeważa-

[1] P. Cichocki: *Sieć przyjaciół. Serwis społecznościowy oczami etnografa*. Warszawa 2012, s. 16.

[2] H. Świerczewska, S. Pliszka: *Prywatność i własny wizerunek w przestrzeni social media*. Polskie Badania Internetu. Pozyskano z: pbi.org.pl/aktualnosci/prywatnosc-i-wlasny-wizerunek.pdf [dostęp: 2.11.2016].

jącej większości spędzają w sieci ponad 3 godziny dziennie, w dni robocze robi to blisko 40% badanych. Do surfowania po sieci wykorzystują różne urządzenia, nie tylko komputery czy laptopy, ale przede wszystkim telefony komórkowe, a także telewizory, konsole do gier, iPady itp., co sprawia, że kontrolowanie ich zachowań w Internecie jest praktycznie niemożliwe, albo przynajmniej bardzo trudne (tym bardziej, że korzystanie przez dziecko z Internetu może budzić fałszywe poczucie bezpieczeństwa u rodziców).

— Dla ponad 60% badanych niemożność połączenia się z Internetem / korzystania z Internetu stanowi problem. Najczęstszą przyczyną ich rozdrażnienia / irytacji jest brak możliwości komunikacji ze znajomymi i uczestniczenia w wirtualnym życiu społecznym. Respondentów irytuje też to, że nie mogą prezentować swojej osoby w Internecie, nie potrafią też w inny sposób poradzić sobie z nudą (w większości preferują proste i łatwe rozrywki, ale nawet słuchanie muzyki, oglądanie seriali czy realizację hobby, np. tworzenie grafik, wiążą ściśle z Internetem).
— Badani najczęściej odwiedzają portale społecznościowe i miejsca, w których można się komunikować z innymi lub zamieszczać informacje o sobie. Blogi zwykle są także rodzajem komunikacji, ponieważ prowadzący je dzielą się w nich swoimi doświadczeniami — najczęściej są to blogi o życiu, o sobie, o własnych uczuciach.
— Co czwarty badany podejmując zachowania społeczne w przestrzeni wirtualnej (wystawianie „lajków", pozytywnych komentarzy) wskazuje na motywy, które można powiązać z poszukiwaniem akceptacji społecznej np. liczą na wzajemność lub robią tak, bo ich znajomi tak zrobili.
— Bardzo bogata i intensywna jest aktywność badanych na portalach społecznościowych — 94,6% z nich posiada konto na którymś z portali, szczególnie szeroka jest gama platform komunikacyjnych, z których korzystają. Najpopularniejsze są te platformy, w których podstawą komunikacji są krótkie wypowiedzi wspomagane obrazem (zdjęcia, filmiki).
— Badani z jednej strony twierdzą, że nie interesuje ich liczba „lajków", które otrzymują, z drugiej strony podają jednak, że średnia ich ilość, która jest dla nich satysfakcjonująca mieści się w przedziale 30—40. Otrzymywanie „lajków" wiążą przede wszystkim z akceptacją rówieśników i popularnością w grupie.
— Najczęstszą formą autoprezentacji badanych w sieci jest publikowanie zdjęć (76%) oraz informowanie internetowej publiczności o aktualnie podejmowanych działaniach (30,6%). Co 6. publikuje w Internecie filmiki ze swoim udziałem, a co 10. — prywatne informacje na swój temat. Widać więc, że wielu badanych nie ma żadnych zahamowań odnośnie prezentacji siebie *online* i nie myśli o potencjalnych konsekwencjach swoich działań. Zdecydowana większość badanych twierdzi, że nie stara się poprawiać swojego wizerunku w sieci, a jednocześnie 60% z nich wyraża opinię, że infor-

macje / zdjęcia publikowane w sieci są tylko częściowo zgodne z rzeczywistością, ponieważ ukazują tylko atrakcyjne cechy użytkowników.

— Badani w większości zdają sobie sprawę z takich zagrożeń internetowych jak możliwość podszywania się użytkowników sieci pod innych oraz stalking, a jednocześnie bagatelizują problemy zdrowotne, które mogą być konsekwencją nadmiernego czasu spędzanego *online* i częściowo (46,8%) nie dostrzegają problemów w nauce spowodowanych nadmiarową aktywnością w sieci.

— 90,6% respondentów, zgodnie z uzyskanymi deklaracjami, było świadkiem, ofiarą bądź sprawcą cyberprzemocy. Najczęściej badana młodzież spotyka się z wulgarnym słownictwem, obrażaniem innych, wyśmiewaniem, zamieszczaniem obraźliwych komentarzy pod zdjęciami innych użytkowników Internetu, a także publikowaniem kompromitujących zdjęć innych osób bez ich zgody i wiedzy.

— Postrzeganie zagrożeń pojawiających się w sieci jest związane z płcią — dziewczęta dostrzegają je częściej niż chłopcy. Ponadto czas spędzany w sieci jest odwrotnie proporcjonalny do gotowości spostrzegania internetowych zagrożeń — im dłużej ktoś przebywa w sieci, tym bardziej bagatelizuje potencjalne niebezpieczeństwa z tym związane.

— Rodzice respondentów częściej kontrolują czas spędzany przez nich w sieci, niż treści, z których korzystają, jednak zarówno rodzicielska kontrola czasu, jak i aktywności podejmowanej przez badanych w Internecie nie jest zależna od wykształcenia rodziców.

— Respondenci spędzający więcej czasu w sieci częściej mają problemy szkolne (nieprzygotowanie do zajęć, brak pracy domowej) oraz takie problemy zdrowotne jak zaburzenia snu, wady postawy, chroniczne zmęczenie.

Jak wskazują uzyskane dane, korzystanie z Internetu jest na tyle powszechne, że nie sposób go ograniczyć, można natomiast próbować uczyć młode pokolenie jak rozsądnie i bezpiecznie z niego korzystać. Ważne w tym kontekście wydaje się organizowanie zajęć wychowawczych o cyklicznym charakterze, które kształtowałyby umiejętność budowania własnego wizerunku w sieci i zapewniały przekaz kompleksowych informacji na temat występujących w sieci zagrożeń, traktowanych wielowymiarowo, jak ryzyka dla funkcjonowania zdrowotnego, psychicznego i społecznego. W obliczu zidentyfikowanej w ramach przeprowadzonych badań swego rodzaju odporności użytkowników sieci na przejawy agresji w Internecie niezbędne są także działania mające na celu zmniejszenie aktów nienawiści, na jakie narażony może być każdy internauta. Dotyczy to w szczególności przemocy werbalnej, czyli tak zwanego „hejtowania", które jest dzisiaj niemal wszechobecne w przestrzeni wirtualnej. Dodatkowo ważne jest wskazywanie, najlepiej poprzez modelowanie odpowiednich zachowań konstruktywnych, sensownych sposobów spędzania czasu wolnego, tak, by jedyną dostępną i atrakcyjną możliwością jaką mają nastolatko-

wie nie było korzystanie z komputera. Istotna wydaje się również nauka gospodarowania czasem, dzięki której młodzi ludzie nauczyliby się lepiej go kontrolować i planować swoje poszczególne aktywności. Ponadto konieczne jest kształtowanie umiejętności społecznych współczesnych nastolatków, po to by potrafili budować relacje interpersonalne typu *face to face* i nie musieli z braku tych umiejętności uciekać się do nawiązywania kontaktów społecznych w przestrzeni wirtualnej.

Wszystkie powyższe sugestie muszą stać się elementem edukacji medialnej i zdrowotnej, której odbiorcami powinny zostać zarówno dzieci i młodzież, jak i rodzice, a także nauczyciele. W analizowanym kontekście niezwykle istotną kwestią jest nabycie kompetencji medialnych, które „obejmują grupę umiejętności o charakterze instrumentalnym dotyczących obsługi mediów oraz wiedzę o wpływie mediów na spostrzegawczość i wyobraźnię […], myślenie, kreatywność i refleksyjność oraz interakcje społeczne”[3]. Zatem celem edukacji medialnej jest „wyposażenie dzieci, młodzieży i dorosłych w konkretną wiedzę i umiejętności pozwalające na świadomy i krytyczny odbiór przekazów medialnych, przygotowanie do właściwego odbioru komunikatów medialnych, a także do posługiwania się mediami jako narzędziami komunikowania, uczenia się, zdobywania, gromadzenia i przetwarzania informacji”[4]. Edukacja medialna powinna więc — zdaniem Stanisława Dylaka — obejmować trzy elementy składowe:

— kształcenie o mediach — wiedza o mediach, ich genezie, rozwoju i mechanizmach oddziaływania;
— kształcenie przez media — kształcenie za pomocą mediów, rozwinięcie umiejętności posługiwania się sprzętem oraz racjonalnego wykorzystania mediów na co dzień;
— kształcenie do mediów — poznanie języka mediów, znaków i symboli, ich oddziaływania oraz umiejętność tworzenia własnych przekazów medialnych.

Z punktu widzenia niniejszego opracowania na szczególną uwagę zasługuje ostatni z wymienionych obszarów, bowiem zgodnie z rozumieniem Leona Dyczewskiego, wychowanie do mediów ma na celu wykształcenie: postawy krytycznej wobec mediów, selektywnego odbioru oraz postawy twórczej aktywności[5].

Warto podkreślić, że edukacja medialna powinna być realizowana nie tylko w szkole, ale przede wszystkim w rodzinie i najbliższym otoczeniu. Często jednak zdarza się, że umiejętności rodziców w zakresie korzystania i rozu-

[3] A. Serdyński: *Kompetencje informatyczno-medialne nauczyciela.* Szczecin 2007, s. 40.

[4] B. Krzesińska-Żach: *Edukacja medialna dziecka w rodzinie — wybrane aspekty.* W: *Dziecko i media elektroniczne — nowy wymiar dzieciństwa.* T. 1. Red. J. Izdebska, T. Sosnowski. Białystok 2005, s. 54.

[5] L. Dyczewski: *Wychowanie do mediów w świadomości rodziców dzieci szkół podstawowych.* W: *Rodzina, dziecko, media.* Red. L. Dyczewski. Lublin 2005, s. 318.

mienia nowej technologii są niewielkie, stąd też czują się oni niekompetentni w kwestii doradzania i pouczania dzieci na temat możliwych zagrożeń związanych z ich użytkowaniem[6]. Ze względu na to, że powszechny brak umiejętnego korzystania z mediów jest źródłem wielu niepożądanych skutków wychowawczych[7], niezwykle ważne jest udzielenie rodzicom pomocy w tym zakresie. Przede wszystkim istotna jest pedagogizacja rodziców[8], bowiem zwiększanie ich świadomości pedagogicznej powinno spowodować podniesienie i poprawę jakości oddziaływania pedagogicznego względem dorastających[9]. Biorąc pod uwagę, że rodzice są odpowiedzialni za przygotowanie dzieci do „świadomego i krytycznego odbioru mediów", ważne jest, aby mieli możliwość zdobywania wiedzy i kompetencji medialnych, a w efekcie pomóc dzieciom we właściwym korzystaniu z mediów[10]. Może się to odbywać w ramach tzw. edukacji medialnej rodziców[11], ale także edukacji zdrowotnej, która — rozumiana jako proces całożyciowy — może obejmować również rodziców i przyczynić się do wzbogacenia ich wiedzy w zakresie szeroko rozumianego oddziaływania multimediów na dzieci i młodzież, świadomości istniejących w sieci zagrożeń oraz umiejętności wychowawczych, służących bezpiecznemu i racjonalnemu wykorzystywaniu nowych mediów przez dorastających. Warto zauważyć, że współpraca z rodzicami w procesie wychowania zdrowotnego dzieci i młodzieży stanowi jeden z elementarnych założeń edukacji zdrowotnej. Niezwykle ważne jest bowiem, aby dziecko w rodzinie zdobywało niezbędne umiejętności: „selektywnego wyboru, aktywnego, krytycznego, refleksyjnego odbioru treści przekazów medialnych, rozumienia i interpretacji komunikatów, właściwego odczytywania obrazów przemocy, nadawania tym scenom określonych znaczeń, kształtowania świadomości niebezpieczeństw, jakie niosą media, a także przeświadczenia, że krzywda, cierpienie innego człowieka niezależnie od źródła rzeczywistego czy upozorowanego jest realna. Ponadto, pokazywanie dziecku innych możliwości zaspokajania i rozwijania potrzeb, zainteresowań może być jedną z dróg tworzenia alternatywnych do telewizji, komputera, Internetu kanałów komunikacji międzyludzkiej, poznawania, rozrywki. Istnieje też silna potrzeba systematycz-

---

[6] E. Aboujaoude: *Wirtualna osobowość naszych czasów*…, s. 270.

[7] M. Tanaś: *Wychowanie a media.* W: *Pedagogiki medialna*…, s. 199.

[8] Pedagogizacja rodziców jest definiowana jako „działalność zmierzająca do stałego wzbogacania posiadanej przez rodziców potocznej wiedzy pedagogicznej o elementy naukowej wiedzy o wychowaniu dzieci i młodzieży". S. Kawula: *Pedagogizacja rodziców.* W: *Encyklopedia pedagogiczna*. Red. W. Pomykało. Warszawa1993, s. 581.

[9] W. Wiśniewski: *Społeczne potrzeby uzupełniania wiedzy*. W: *Wprowadzenie do pedagogiki dorosłych.* Red. T. Wujek. Warszawa 1992.

[10] A. Andrzejewska: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych*…, s. 254.

[11] A. Skreczko: *Pedagogizacja rodziców w zakresie korzystania z mediów elektronicznych w wychowaniu rodzinnym.* W: *Media elektroniczne w życiu dziecka w kontekście wartości wychowawczych oraz zagrożeń.* Red. J. Izdebska. Białystok 2008.

nej opieki i troski o dziecko korzystające z Internetu, czuwania nad czasem poświęcanym multimediom, nad rodzajem kontaktów przez Internet, możliwościami jakie on stwarza, *wyczulenia* na niebezpieczeństwa i zagrożenia"[12]. Zatem edukacja zdrowotna może okazać się istotnym sprzymierzeńcem w promowaniu kompetencji medialnych zarówno dzieci i młodzieży, jak i rodziców, wychowawców. Przyjmując, że kultura popularna i media masowe odgrywają niezwykle ważną rolę w procesie socjalizacji[13], świadomość ich wszechobecności w życiu dorastających i rozumienie znaczenia oddziaływania powinno stać się jednym z podstawowych obszarów zainteresowania edukacji zdrowotnej i promocji zdrowia. Ponadto biorąc pod uwagę sformułowane przez Ewę Syrek[14] różnorodne konteksty rozpatrywania edukacji zdrowotnej w pedagogice zdrowia, z punktu widzenia podjętego tematu, na uwagę zasługuje szczególnie jeden, traktujący tę edukację jako kompensację, rozumianą jako „wyrównywanie braków w zakresie wiedzy o zdrowiu, zagrożeń zdrowia, umiejętności życiowych służących właściwemu rozwojowi i/lub adaptacji jednostek i grup społecznych do nowych warunków". Reasumując, w zakresie wykształcania kompetencji medialnych, edukacja zdrowotna może pełnić rolę uzupełniającą i komplementarną w stosunku do edukacji medialnej, natomiast dla samej edukacji zdrowotnej poruszane zagadnienia powinny stać się ważnym obszarem pedagogicznego oddziaływania.

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz
Karina Leksy

---

[12] J. Izdebska: *Dziecko w świecie mediów elektronicznych. Teoria, badania, edukacja medialna.* Białystok 2007, s. 256.

[13] Por. M. Tanaś: *Wychowanie a media*…, s. 197.

[14] E. Syrek, K. Borzucka-Sitkiewicz: *Edukacja zdrowotna*…, s. 27.

Aneks 1

KWESTIONARIUSZ ANKIETY

Drodzy Uczniowie,
niniejszy kwestionariusz zawiera pytania dotyczące sposobu korzystania z Internetu przez uczniów gimnazjum. Bardzo nam zależy na Waszych opiniach na ten temat, dlatego prosimy o szczere i wyczerpujące odpowiedzi, ponieważ wartość każdej z nich zależy jedynie od tego, czy jest ona prawdziwa. Nie ma zatem odpowiedzi dobrych lub złych, gdyż nie są one oceniane w tych kategoriach. Pragniemy podkreślić, że badania mają charakter anonimowy, a uzyskane informacje zostaną wykorzystane jedynie w opracowaniu naukowym. Przy wypełnianiu kwestionariusza prosimy o postępowanie zgodne z instrukcją zamieszczoną przy każdym pytaniu.
Dziękujemy za poświęcony czas i uwagę.

Prowadzące badania
Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz
Karina Leksy

1. Jak często korzystasz z Internetu? (*zaznacz jedną wybraną odpowiedź*)
☐ codziennie
☐ kilka razy w tygodniu
☐ tylko w dni wolne od nauki
☐ kilka razy w miesiącu
☐ rzadziej niż raz w miesiącu

2. Gdzie najczęściej korzystasz z sieci internetowej? (*zaznacz dowolną liczbę odpowiedzi*)
☐ w domu
☐ w szkole
☐ u rodziny
☐ w kafejce internetowej

☐ korzystam z hot spotów w miejscach publicznych
☐ inne (gdzie korzystasz?)……..

3. Za pośrednictwem jakich urządzeń korzystasz z Internetu? (*zaznacz dowolną liczbę odpowiedzi*)
☐ komputer stacjonarny
☐ laptop
☐ telefon komórkowy / smartfon
☐ tablet
☐ inne urządzenia (jakie?)……

4. Ile średnio czasu spędzasz codziennie przy Internecie? (*zaznacz symbolem **X** rubrykę, która dotyczy ciebie*)

Liczba godzin	W dni robocze	W dni wolne (weekendy, święta, ferie, wakacje,)
do 1 godziny dziennie		
do 2 godzin dziennie		
do 3 godzin dziennie		
powyżej 3 godzin dziennie		

5. Oceń, jak ważne jest dla ciebie korzystanie z Internetu? (*w rubryce po prawej stronie zaznacz symbolem **X** jedną odpowiedź, która dotyczy ciebie*)

1 — w ogóle nie jest to dla mnie ważne	
2 — jest mi to obojętne, rzadko korzystam z Internetu	
3 — dostęp do Internetu jest ważny w sytuacji, gdy potrzebuję informacji np. związanych z zajęciami szkolnymi	
4 — dostęp do Internetu jest dla mnie ważny, ale nie muszę z niego korzystać każdego dnia	
5 — nie wyobrażam sobie życia bez dostępu do Internetu	

6. Z jakich stron/portali internetowych korzystasz najczęściej (co najmniej raz w ciągu dnia)? (*zaznacz dowolną liczbę odpowiedzi*)
☐ Google
☐ Youtube
☐ portale społecznościowe (Facebook, NK)
☐ Wikipedia
☐ portale związane z grami
☐ portale informacyjne (Onet, Interia, WP)
☐ inne portale (jakie?)……..

7. Czy prowadzisz bloga? O jakiej tematyce? (*zaznacz wybraną odpowiedź*)
☐ tak, o tematyce……..
☐ nie

8. Czy publikujesz w Internecie: (*zaznacz odpowiedzi, które Ciebie dotyczą i uzupełnij we wskazanych miejscach*)
☐ zdjęcia (ile średnio tygodniowo? ……..)
☐ filmiki ze swoim udziałem (ile dotychczas? ……..)
☐ prywatne informacje na swój temat, np. adres zamieszkania, numer telefonu itp.
☐ informacje o tym, co aktualnie robisz
☐ inne (jakie?) ….....….....
...……..…….....……

9. Jakie dostrzegasz zalety wynikające z dostępu do Internetu, w tym portali społecznościowych, blogów, serwisów Google, Youtube, Wikipedia? (*wpisz znak **X** w odpowiednich rubrykach w tabeli poniżej*)

Zalety	Zdecydowanie się zgadzam	Raczej się zgadzam	Nie wiem	Raczej się nie zgadzam	Zdecydowanie się nie zgadzam
zdobywanie informacji					
możliwość „robienia" kilku rzeczy na raz					
kontakty z innymi użytkownikami Internetu					
śledzenie życia znanych osób, idoli					
szybkie zakupy					
możliwość słuchania muzyki					
możliwość grania z innymi osobami					
możliwość swobodnego wypowiadania się					
możliwość prezentowania swojej osoby poprzez publikowanie zdjęć i informacji o sobie					
inne (*wpisz, jakie*): ……..... .....…….					

10. Czy uważasz, że zagrożeniem od Internetu jest: (*wstaw **X** do odpowiednich rubryk w tabeli poniżej*)

Zagrożenia	Zdecydowanie się zgadzam	Raczej się zgadzam	Nie wiem	Raczej się nie zgadzam	Zdecydowanie się nie zgadzam
uzależnienia od Internetu					
problemy zdrowotne					
włamania na internetowe konta					
wirusy					
rozpowszechnianie nieprawdziwych informacji lub kompromitujących zdjęć (*stalking*)					
podszywanie się pod inne osoby					
inne (*wpisz, jakie*): ..... ……..……..					

11. Czy jesteś członkiem jakiegoś portalu społecznościowego? (*zaznacz dowolną liczbę odpowiedzi*)

☐ tak, NK
☐ tak, Facebook
☐ tak, Tweeter
☐ tak, (*wpisz nazwę tego portalu*)……
☐ nie

12. Jakie dostrzegasz korzyści z bycia członkiem portali społecznościowych (np. FB, NK)? (*wpisz znak **X** w odpowiednich rubrykach w tabeli poniżej*)

Korzyści	Zdecydowanie się zgadzam	Raczej się zgadzam	Nie wiem	Raczej się nie zgadzam	Zdecydowanie się nie zgadzam
kontakt ze znajomymi					
poczucie przynależności do grupy					
otrzymywanie pomocy i wsparcia					
otrzymywanie pozytywnych komentarzy i „lajków”					
możliwość wyrażania własnych opinii					
bycie „na bieżąco” w kwestii spraw i wydarzeń życiowych znajomych					
możliwość rozrywki (np. grania w gry interaktywne)					
otrzymywanie informacji związanych z zajęciami szkolnymi i pozaszkolnymi					
inne (*wpisz, jakie*): ……..... .....……..					

13. Oceń, jak ważne jest dla Ciebie bycie członkiem portali społecznościowych? (*w rubryce po prawej stronie zaznacz symbolem **X** jedną odpowiedź, która dotyczy ciebie*)

1 — nie jestem członkiem żadnego portalu społecznościowego i nie jest to dla mnie ważne	
2 — jestem członkiem portalu społecznościowego, ale rzadko z niego korzystam	
3 — jestem członkiem portalu społecznościowego i zależy mi na kontaktach z osobami tam zarejestrowanymi	
4 — jestem członkiem portalu społecznościowego i co najmniej raz dziennie muszę się zalogować na swoje konto, aby „być na bieżąco”	
5 — jestem członkiem portalu społecznościowego, loguję się na swoje konto kilka razy dziennie i nie wyobrażam sobie życia bez stałego uczestnictwa w społeczności internetowej	

14. Czy liczba znajomych na portalach społecznościowych (FB, NK) jest dla Ciebie ważna? (*zaznacz jedną wybraną odpowiedź*)

☐ liczba znajomych nie jest ważna
☐ ważniejsza od liczby znajomych na FB lub NK jest jakość kontaktów z innymi osobami na co dzień
☐ liczba znajomych jest ważna, bo świadczy o popularności
☐ inne (jakie?) ……..……
…….....

15. Czy starasz się prezentować swoją osobę w Internecie tylko i wyłącznie w korzystnym dla Ciebie świetle (np. poprzez atrakcyjne zdjęcia, informowanie o sukcesach)? (*zaznacz jedną wybraną odpowiedź)*

☐ tak, zawsze
☐ niekoniecznie, staram się być sobą również w świecie wirtualnym
☐ nie jest to dla mnie ważne
☐ nie wiem, nigdy się nad tym nie zastanawiałem/zastanawiałam
☐ inne (jakie?)……

16. W jaki sposób dbasz o swój wizerunek w Internecie, tak aby inni postrzegali Cię jako osobę atrakcyjną? (*zaznacz max 2 odpowiedzi)*

☐ publikuję w Internecie tylko atrakcyjne zdjęcia
☐ chwalę się sukcesami
☐ proszę znajomych o pozytywne komentarze i „lajki”
☐ nie zależy mi na wizerunku w Internecie
☐ inne (jakie?) .....
.....…….

17. Czy w Twojej opinii profile internetowe twoich znajomych i umieszczane na nich informacje / zdjęcia są: (*zaznacz jedną wybraną odpowiedź*)

☐ zgodne z rzeczywistością
☐ częściowo zgodne z rzeczywistością — zawsze są to informacje i zdjęcia ukazujące tylko atrakcyjne cechy użytkowników
☐ całkowicie niezgodne z rzeczywistością
☐ inne .....
.....

18. Jak ważne są dla Ciebie wymienione w tabeli poniżej informacje / komunikaty od innych użytkowników portali społecznościowych: (*wpisz znak **X** w odpowiednich rubrykach w tabeli poniżej*)

Informacje / Komunikaty	Bardzo ważne	Raczej ważne	Nie wiem	Raczej nieważne	Zdecydowanie nieważne
„lajki”					
pozytywne komentarze					
negatywne komentarze					
„zaczepki”					
oznaczenia Twojej osoby przez innych użytkowników					
inne (*wpisz, jakie*): …..... .....…….....……..					

19. O czym, w Twojej opinii, świadczy duża liczba „lajków”? (*wpisz znak **X** w odpowiednich rubrykach w tabeli poniżej*)

Duża liczba „lajków” świadczy o:	Zdecydowanie się zgadzam	Raczej się zgadzam	Nie wiem	Raczej się nie zgadzam	Zdecydowanie się nie zgadzam
atrakcyjności fizycznej					
popularności w grupie rówieśników					
sympatii innych					
niczym szczególnym					
nie wiem					
Inne (*wpisz, jakie*): …..... .....…….....……..					

20. O czym, w Twojej opinii, świadczy mała liczba „lajków”? (*wpisz znak **X** w odpowiednich rubrykach w tabeli poniżej*)

Mała liczba „lajków” świadczy o:	Zdecydowanie się zgadzam	Raczej się zgadzam	Nie wiem	Raczej się nie zgadzam	Zdecydowanie się nie zgadzam
braku akceptacji					
małej popularności					
małej liczbie znajomych/przyjaciół					
tym, że nie jesteś zbyt lubiany/lubiana					
niczym					
nie wiem					
Inne (*wpisz, jakie*): ……..... ....……..					

21. Jaka jest minimalna liczba „lajków”, która jest dla Ciebie zadowalająca?
Wpisz tę liczbę…….

22. Czy ilość uzyskanych „lajków” i pozytywnych komentarzy jest dla Ciebie ważna? (*zaznacz jedną wybraną odpowiedź*)
☐ tak, bardzo
☐ tak, ale staram się tym nie przejmować
☐ nie, jest mi to obojętne
☐ nie wiem, nigdy się nad tym nie zastanawiałem/zastanawiałam
☐ inne…….

23. Czy ty wysyłasz „lajki” i pozytywne komentarze pod zdjęciami i opiniami znajomych? Dlaczego? (*wybierz max 2 najczęściej pasujące do ciebie odpowiedzi*)
☐ tak, ale tylko wtedy, gdy coś (zdjęcie, komentarz) naprawdę mi się podoba
☐ tak, niezależnie od tego czy coś (zdjęcie, komentarz) mi się podoba
☐ tak, ponieważ liczę na wzajemność
☐ tak, bo inni znajomi też tak zrobili
☐ raczej nie
☐ nie, nigdy
☐ inne……

24. Czy w twojej opinii publikowanie swojego wizerunku i danych osobowych w Internecie stanowi zagrożenie dla bezpieczeństwa użytkowników Internetu? (*zaznacz max 2 odpowiedzi*)
☐ nie, Internet pod tym względem jest bezpieczny
☐ raczej nie, to zależy komu udostępnia się zdjęcia i informacje o sobie
☐ nie wiem

☐ tak, dane te mogą zostać wykorzystanie przez przestępców
☐ tak, nasze zdjęcia mogą zostać spreparowane i rozpowszechnione kompromitując i ośmieszając daną osobę
☐ tak, ktoś może się pod nas podszywać
☐ inne……..……..

25. Jakich informacji / materiałów nigdy nie opublikowałbyś / opublikowałabyś w Internecie? (*zaznacz dowolną liczbę odpowiedź*)
☐ adresu zamieszkania
☐ numeru telefonu
☐ szczegółowych informacji na temat mojej rodziny
☐ informacji na temat stanu mojego zdrowia
☐ haseł do kont internetowych
☐ nieatrakcyjnych zdjęć
☐ nie ma takich informacji, których nie mógłbym/mogłabym opublikować
☐ nie wiem
☐ inne…….....……..

26. Czy spotkałeś się z nieprawidłowymi zachowaniami (na przykład obrażanie innych, wulgarne słownictwo, wyśmiewanie) użytkowników Internetu? (*zaznacz jedną wybraną odpowiedź*)
☐ nie, nigdy
☐ nie pamiętam
☐ tak, ale tylko raz lub dwa
☐ tak, często

Jeśli tak, **jakie to były zachowania** (*zaznacz dowolną liczbę odpowiedzi zgodnie z twoim doświadczeniem*):
☐ wulgarne słownictwo
☐ obrażenie innych osób
☐ wyśmiewanie
☐ negatywne, obraźliwe komentarze pod zdjęciami innych osób
☐ wklejanie kompromitujących zdjęć innych osób bez ich wiedzy i zgody
☐ umieszczanie w Internecie filmików z udziałem osób bez ich wiedzy i zgody
☐ inne…….....…….

27. Czy Ciebie spotkały kiedykolwiek jakieś nieprzyjemne sytuacje w świecie wirtualnym? (*zaznacz dowolną liczbę odpowiedzi zgodnie z twoim doświadczeniem*)
☐ tak, zostałem/zostałam wyśmiany/wyśmiana
☐ tak, zostałem/zostałam wulgarnie nazwana
☐ tak, otrzymałem/otrzymałam negatywny komentarz pod moim zdjęciem
☐ tak, moje zdjęcie zostało umieszczone w Internecie bez mojej zgody
☐ tak, opublikowano filmik ze mną bez mojej wiedzy i zgody
☐ tak, nie zostałem/zostałam przyjęty/ta do grupy znajomych

☐ nie, nigdy
☐ nie pamiętam
☐ inne……

28. Jeśli spotkały Cię nieprzyjemne sytuacje w Internecie, co wtedy czułeś / czułaś? (*zaznacz max 3 odpowiedzi*)
☐ złość
☐ smutek
☐ rozczarowanie
☐ nienawiść
☐ chęć odwetu
☐ w ogóle się tym nie przejąłem / przejęłam
☐ inne……

29. Gdy spotykają Cię nieprzyjemne sytuacje w Internecie, w jaki sposób sobie z nimi radzisz? (*zaznacz max 3 odpowiedzi*)
☐ mówię o tym rodzicom
☐ proszę o pomoc i interwencję wychowawcę / nauczyciela
☐ skarżę się przyjacielowi / przyjaciółce
☐ przez jakiś czas nie korzystam z Internetu
☐ staram się o tym nie myśleć i nie przejmować zaistniałą sytuacją, ale jest to bardzo trudne
☐ relaksuję się, idę na spacer, uprawiam sport
☐ nic nie robię
☐ inne……

30. Czy Twoim zdaniem anonimowość w Internecie: (*zaznacz dowolną liczbę odpowiedzi*)
☐ chroni przed odpowiedzialnością za niedozwolone zachowania
☐ stwarza większą możliwość nadużyć (przestępczość, pedofilia itp.)
☐ skłania do agresywnych wypowiedzi („hejtowanie”)
☐ zwiększa prawdopodobieństwo cyberprzemocy
☐ zwiększa prawdopodobieństwo poznania nowych osób
☐ daje szansę zaprezentowania się w korzystniejszym świetle
☐ inne (jakie?)……

31. W Twojej opinii świat wirtualny w stosunku do świata rzeczywistego jest: (*zaznacz jedną odpowiedź*)
☐ tak samo ważny
☐ ważniejszy niż życie w tzw. „realu”
☐ świat rzeczywisty jest ważniejszy niż świat wirtualny
☐ inne……

32. Jak oceniasz swoje relacje z innymi w świecie wirtualnym i rzeczywistym? (*zaznacz max 2 odpowiedzi*)

☐ niczym się nie różnią
☐ są tak samo dobre w świecie wirtualnym i rzeczywistym
☐ relacje w świecie realnym są lepsze, ponieważ mogę bezpośrednio rozmawiać i obserwować inne osoby
☐ relacje w Internecie są lepsze, ponieważ mogę swobodniej wyrażać swoje opinie
☐ relacje w świecie wirtualnym są dla mnie mniej stresujące, bo nikt mnie nie obserwuje
☐ inne ….....
.....……..

33. Czy rodzice kontrolują Twoją aktywność w Internecie? (*zaznacz jedną odpowiedź*)

☐ tak, sprawdzają historię mojej aktywności w Internecie
☐ tak, rodzice założyli programy do „kontroli rodzicielskiej"
☐ tak, rodzice czasem zaglądają, co aktualnie jest na ekranie monitora komputera
☐ nie, mam pełną swobodę w korzystaniu z Internetu
☐ nie wiem
☐ inne .....
.....…….

34. Czy rodzice kontrolują czas spędzany na korzystaniu z Internetu? (*zaznacz jedną odpowiedź*)

☐ tak, mogę korzystać z Internetu tylko w dni wolne od nauki, ale wtedy mam nieograniczony czas
☐ tak, mogę korzystać z Internetu tylko w dni wolne od nauki w ograniczony czasie do …….. godzin
☐ nie, rodzice w ogóle nie kontrolują mojego czasu spędzanego w Internecie
☐ w ciągu dnia rodzice nie kontrolują mojego czasu spędzanego w Internecie, ale kontrolują w godzinach wieczornych
☐ rodzice tylko czasem ograniczają mi czas spędzany na korzystaniu z Internetu
☐ inne .....
.....……

35. Czy zdarzyło ci się mieć problemy w szkole z powodu zbyt długiego czasu poświęconego na korzystaniu z Internetu? (*zaznacz jedną wybraną odpowiedź*)

☐ tak
☐ nie, nigdy
☐ nie pamiętam

Jeśli tak, to jakie to były trudności (*zaznacz dowolną ilość odpowiedzi*)

nieodrobione lekcje	
nieprzygotowanie się do kartkówki/sprawdzianu	
złe wyniki w nauce	
brak książek, przyborów szkolnych	
problemy z koncentracją uwagi	
senność na lekcjach	
gorsze relacje z nauczycielami i rówieśnikami	
inne, wymień:……	

36. Czy brak kontaktu z Internetem stanowi dla ciebie problem? (*podkreśl odpowiedź A lub B*)

A) nie, nie ma dla mnie znaczenia
B) tak, ponieważ (*zaznacz dotyczące Cię odpowiedzi*):
☐ nie mogę sprawdzić skrzynki mail'owej
☐ nie mogę sprawdzić ważnych dla mnie informacji
☐ nie mam kontaktu z rówieśnikami
☐ nie wiem co dzieje się u znajomych na FB lub NK
☐ nie mogę grać w ulubione gry
☐ inne……

37. Czy zdarzyło ci się mieć problemy zdrowotne z powodu nadmiernego korzystania z Internetu? Jakie? (*zaznacz zgodnie z oznaczeniem poniżej te problemy, które kiedykolwiek Ci się zdarzyły w związku z korzystaniem z komputera / Internetu*)

T — tak
t — zdarzyło się kilka razy
N — nie
n — nie pamiętam

osłabienie wzroku, niedowidzenie	**T t N n**
pieczenie, podrażnienie, łzawienie oczu	**T t N n**
bóle i/lub zawroty głowy	**T t N n**
bóle pleców	**T t N n**
przeciążenia i bóle nadgarstka i dłoni	**T t N n**
bolesne napięcie mięśni karku i szyi	**T t N n**
zmęczenie, znużenie, utrata energii	**T t N n**
rozdrażnienie, skłonność do agresji	**T t N n**
rozkojarzenie, trudności z koncentracją uwagi	**T t N n**
problemy ze snem	**T t N n**
inne, jakie?……	

38. Czy masz wadę postawy? (*zaznacz jedną wybraną odpowiedź*)

☐ tak, jaką?…….
☐ nie

39. Czy nosisz okulary lub szkła kontaktowe? (*zaznacz jedną wybraną odpowiedź*)

☐ tak, cierpię na krótkowzroczność;
☐ tak, cierpię na dalekowzroczność
☐ nie, ale nie widzę dobrze
☐ nie

40. Ile średnio czasu poświęcasz na aktywność fizyczną? (*zaznacz symbolem **X** odpowiedź, która dotyczy Ciebie*)

maksymalnie 1 godzinę dziennie	
do 2 godzin dziennie	
powyżej 2 godzin dziennie	
ćwiczę tylko na lekcjach w-f	
mam zwolnienie z lekcji w-f i nie ćwiczę	

Metryczka:

Płeć:
☐ kobieta
☐ mężczyzna

Wiek: ……
Klasa: ……...
Średnia ocen na świadectwie z ubiegłego roku szkolnego: ……
Udział w konkursach szkolnych i międzyszkolnych (*kiedy i jakich?*) ……
……
……
Udział w olimpiadach przedmiotowych (*kiedy i jakich?*) ……
……
……

Miejsce zamieszkania:
a) miejscowość mała (do 10 000 mieszkańców)
b) miejscowość średnia (od 10 000 do 100 000 mieszkańców)
c) miejscowość duża (powyżej 100 000 mieszkańców)

Wykształcenie rodziców:

Wykształcenie	**matka**
podstawowe	
zasadnicze zawodowe	
średnie	
licencjat	
pełne wyższe	

Wykształcenie	**ojciec**
podstawowe	
zasadnicze zawodowe	
średnie	
licencjat	
pełne wyższe	

Wykonywany zawód:

Matki:

a) Przedstawiciel władz (*jakich*?) …….
b) Pracownik biurowy
c) Pracownik handlowy
d) Rolnik
e) Robotnik przemysłowy
f) Rzemieślnik
g) Operator maszyn
h) Inny (*wpisz jaki*?) …….

Ojca:

a) Przedstawiciel władz (*jakich*?) …….
b) Pracownik biurowy
c) Pracownik handlowy
d) Rolnik
e) Robotnik przemysłowy
f) Rzemieślnik
g) Operator maszyn
h) Inny (*wpisz jaki*?) …….

Aneks 2

Weryfikacja hipotez — tabelaryczne zestawienie przeprowadzonych analiz statystycznych

Tabela 51. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność odpowiedzi ze względu na płeć w pytaniu dotyczącym postrzegania przez młodzież zagrożeń internetowych od płci**

Zagrożenia	Średnia ranga M	Średnia ranga K	Z	p	N M	N K
Uzależnienie od Internetu	188,5	196,2	–0,72	0,472	186	198
Problemy zdrowotne	185,8	196,0	–0,93	0,352	186	195
Włamania na konta internetowe	191,4	186,8	0,44	0,663	181	196
Wirusy	189,7	188,3	0,13	0,894	183	194
Rozpowszechnianie nieprawdziwych inf.	175,8	208,2	–3,12	**0,002**	186	198
Podszywanie się pod inne osoby	182,6	201,8	–1,83	**0,067**	186	198

Źródło: Badania własne.

Tabele 52. **Weryfikacja zależności opinii dotyczących publikowania wizerunku i danych osobowych w Internecie od płci**

Tabela 52a.

Opinia	χ^2	p	V
Internet jest pod tym względem bezpieczny	0,504	0,478	0,037
To zależy komu udostępnia się zdjęcia i inf. o sobie	0,069	0,792	0,014
Nie wiem	3,925	**0,048**	0,103
Dane te mogą zostać użyte przez przestępców	0,124	0,724	0,018
Zdjęcia mogą zostać spreparowane i wysłane	3,293	**0,070**	0,094
Ktoś może się pod nas podszywać	1,241	0,265	0,058
Inne	0,003	0,597	0,003

Tabela 52b.

Płeć	Nie wiem			Testy	
	nie	tak	razem	χ2	3,925
M	137	43	180	p	**0,048**
	76,1%	23,9%		V	0,103
K	161	30	191		
	84,3%	15,7%			
Ogółem	298	73	371		
	80,3%	19,7%			

Tabela 52c.

Płeć	Zdjęcia mogą zostać spreparowane i wysłane			Testy	
	nie	tak	razem	χ2	3,293
M	136	44	180	p	**0,070**
	75,6%	24,4%		V	0,094
K	128	63	191		
	67,0%	33,0%			
Ogółem	264	107	371		
	71,2%	28,8%			

Źródło: Badania własne.

Tabele 53. **Zależności pomiędzy odpowiedziami respondentów dotyczącymi negatywnych zachowań w Internecie a płcią**

Tabela 53a.

Doświadczenie negatywnych zachowań w sieci	c2	p	V
Wulgarne słownictwo	0,037	0,847	0,010
Obrażanie innych	5,772	**0,016**	0,129
Wyśmiewanie	5,521	**0,019**	0,126
Obraźliwe komentarze	4,266	**0,039**	0,111
Publikowanie kompromitujących zdjęć	2,164	0,141	0,079
Publikowanie ośmieszających filmów	0,332	0,565	0,031
Inne	3,289	**0,036**	0,097

Tabela 53b.

Płeć	Obrażanie innych			Testy	
	nie	tak	razem	χ2	5,772
M	57	111	168	p	**0,016**
	33,9%	66,1%		V	0,129
K	40	139	179		
	22,3%	77,7%			
Ogółem	97	250	347		
	28,0%	72,0%			

Tabela 53c.

Płeć	Wyśmiewanie			Testy	
	nie	tak	razem	χ^2	5,521
M	60	108	168	p	**0,019**
	35,7%	64,3%		V	0,126
K	43	135	178		
	24,2%	75,8%			
Ogółem	103	243	346		
	29,8%	70,2%			

Tabela 53d.

Płeć	Obraźliwe komentarze			Testy	
	nie	tak	razem	χ^2	4,266
M	89	79	168	p	**0,039**
	53,0%	47,0%		V	0,111
K	75	104	179		
	41,9%	58,1%			
Ogółem	164	183	347		
	47,3%	52,7%			

Tabela 53e.

Płeć	Inne			Testy	
	nie	tak	razem	χ^2	3,289
M	158	10	168	p	**0,036**
	94,0%	6,0%		V	0,097
K	176	3	179		
	98,3%	1,7%			
Ogółem	334	13	347		
	96,3%	3,7%			

Źródło: Badania własne.

Tabela 54. **Współczynniki korelacji t Kendalla pomiędzy pytaniem o czas spędzany w Internecie oraz pytaniem o dostrzegane w sieci zagrożenia**

Zagrożenia	A	B
Uzależnienie od Internetu	–0,20	–0,20
Problemy zdrowotne	–0,16	–0,18
Włamania na konta int.	–0,06	–0,08
Wirusy	–0,05	–0,03
Rozpowszechnianie nieprawdziwych inf.	–0,03	0,01
Podszywanie się pod inne osoby	–0,02	0,01
Inne	0,48	0,42

Źródło: Badania własne.

Tabela 55. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność wyników pytania dotyczącego czasu spędzanego w sieci w zależności od opinii, że Internet jest bezpieczny pod względem publikowania wizerunku i danych osobowych**

Czas w sieci	Średnia ranga Nie	Średnia ranga Tak	Z	p	N Nie	N Tak
Dni robocze	183,9	225,5	–2,33	**0,020**	338	37
Dni wolne	177,5	223,1	–2,89	**0,004**	327	36

Źródło: Badania własne.

Tabela 56. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność wyników pytania dotyczącego czasu spędzanego w sieci w zależności od opinii, że bezpieczeństwo zależy od tego, komu udostępnia się swój wizerunek i dane osobowe**

Czas w sieci	Średnia ranga Nie	Średnia ranga Tak	Z	p	N Nie	N Tak
Dni robocze	177,8	209,2	–2,76	**0,006**	253	122
Dni wolne	174,4	197,2	–2,28	**0,023**	242	121

Źródło: Badania własne.

Tabela 57. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność wyników pytania dotyczącego czasu spędzanego w sieci w zależności od braku opinii na temat tego czy publikacja danych w Internecie stanowi zagrożenie**

Czas w sieci	Średnia ranga Nie	Średnia ranga Tak	Z	p	N Nie	N Tak
Dni robocze	193,5	165,9	2,07	**0,038**	300	75
Dni wolne	183,3	176,8	0,54	0,588	293	70

Źródło: Badania własne.

Tabela 58. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność wyników pytania dotyczącego czasu spędzanego w sieci w zależności od opinii, że opublikowane dane osobowe mogą zostać wykorzystane przez przestępców**

Czas w sieci	Średnia ranga Nie	Średnia ranga Tak	Z	p	N Nie	N Tak
Dni robocze	193,3	170,2	1,88	**0,060**	280	94
Dni wolne	187,0	164,5	2,06	**0,039**	273	89

Źródło: Badania własne.

Tabela 59. **Zależności pomiędzy prowadzeniem bloga a płcią**

Płeć	Prowadzenie bloga			Testy	
	tak	nie	razem	χ2	7,296
M	13	174	187	p	**0,007**
	7,0%	93,0%		V	0,138
K	31	166	197		
	15,7%	84,3%			
Ogółem	44	340	384		
	11,5%	88,5%			

Źródło: Badania własne.

Tabela 60. **Zależność pomiędzy publikowaniem w Internecie osobistych treści a płcią**

Materiały publikowane w sieci	χ2	p	V
Zdjęcia	42,257	**0,000**	0,396
Filmiki	6,132	**0,013**	0,151
Informacje na swój temat	1,649	0,199	0,078
Informacje o aktualnej aktywności	0,136	0,712	0,022
Inne	3,570	**0,059**	0,115

Źródło: Badania własne.

Tabela 61. **Zależność pomiędzy publikowaniem w Internecie zdjęć a płcią**

Płeć	Publikowanie zdjęć			Testy	
	nie	tak	razem	χ2	42,257
M	50	64	114	p	**0,000**
	43,9%	56,1%		V	0,396
K	15	141	156		
	9,6%	90,4%			
Ogółem	65	205	270		
	24,1%	75,9%			

Źródło: Badania własne.

Tabela 62. **Zależność pomiędzy publikowaniem w Internecie filmików a płcią**

Płeć	Publikowanie filmików			Testy	
	nie	tak	razem	χ2	6,132
M	88	26	114	p	**0,013**
	77,2%	22,8%		V	0,151
K	138	18	156		
	88,5%	11,5%			
Ogółem	226	44	270		
	83,7%	16,3%			

Źródło: Badania własne.

Tabela 63. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność wyników pytania dotyczącego czasu spędzanego w sieci w zależności od publikowania w Internecie informacji o aktualnej aktywności**

Czas w sieci	Średnia ranga Nie	Średnia ranga Tak	Z	p	N Nie	N Tak
Dni robocze	129,3	151,3	–2,26	**0,024**	188	83
Dni wolne	130,2	141,0	–1,26	0,206	185	81

Źródło: Badania własne.

Tabela 64. **Wyniki testu Kruskala-Wallisa na różnice rozkładu wyników dla pytania o czas spędzany w sieci w dni robocze ze względu na kategorie pytania o problemy w szkole z powodu zbyt długiego korzystania z sieci**

Problemy w szkole	N	Suma	ś R
Tak	167	35 463	212,35
Nie	180	33 349,5	185,28
Nie pamiętam	38	54 92,5	144,54
H	14,430		
p	**0,001**		

Źródło: Badania własne.

Tabela 65. **Prawdopodobieństwa obserwowane testu *post hoc* dla pytania o czas spędzany w sieci w dni robocze — nieparametryczna analiza wariancji (test Kruskala-Wallisa)**

	Tak	Nie	Nie pamiętam
Tak		**0,077**	**0,003**
Nie	**0,077**		0,122
Nie pamiętam	**0,003**	0,122	

Źródło: Badania własne.

Tabela 66. **Wyniki testu Kruskala-Wallisa na różnice rozkładu wyników dla pytania o czas spędzany w sieci w dni wolne ze względu na kategorie pytania o problemy w szkole z powodu z powodu zbyt długiego korzystania z sieci**

Problemy w szkole	N	Suma	ś R
Tak	162	32 723	201,99
Nie	176	31 667,5	179,93
Nie pamiętam	36	5 734,5	159,29
H	8,368		
p	**0,015**		

Źródło: Badania własne.

Tabela 67. **Prawdopodobieństwa obserwowane testu post hoc dla pytania o czas spędzany w sieci w dni wolne — nieparametryczna analiza wariancji (test Kruskala-Wallisa)**

	Tak	Nie	Nie pamiętam
Tak		0,173	**0,050**
Nie	0,173		0,580
Nie pamiętam	**0,050**	0,580	

Źródło: Badania własne.

Tabela 68. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność wyników pytania o czas spędzany w sieci w zależności od pytania o nieodrobione lekcje**

Czas w sieci	Średnia ranga Nie	Średnia ranga Tak	Z	p	N Nie	N Tak
Dni robocze	75,1	88,1	–1,73	**0,084**	53	114
Dni wolne	70,2	86,9	–2,61	**0,009**	52	110

Źródło: Badania własne.

Tabela 69. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność wyników pytania o czas spędzany w sieci w zależności od pytania o nieprzygotowanie się do sprawdzianu / kartkówki**

Czas w sieci	Średnia ranga Nie	Średnia ranga Tak	Z	p	N Nie	N Tak
Dni robocze	75,8	87,8	–1,59	0,111	53	114
Dni wolne	69,8	87,0	–2,69	**0,007**	52	110

Źródło: Badania własne.

Tabela 70. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność wyników pytania o czas spędzany w sieci w zależności od pytania o złe wyniki w nauce**

Czas w sieci	Średnia ranga Nie	Średnia ranga Tak	Z	p	N Nie	N Tak
Dni robocze	81,0	87,7	–0,95	0,344	92	75
Dni wolne	76,6	87,6	–1,82	**0,069**	90	72

Źródło: Badania własne.

Tabela 71. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność wyników pytania o czas spędzany w sieci w zależności od pytania o rozdrażnienie i gorsze relacje z rówieśnikami i/lub nauczycielami**

Czas w sieci	Średnia ranga Nie	Średnia ranga Tak	Z	p	N Nie	N Tak
Dni robocze	87,4	71,1	1,89	**0,059**	132	35
Dni wolne	84,1	71,5	1,69	**0,091**	129	33

Źródło: Badania własne.

Tabela 72. **Współczynnik korelacji τ Kendalla dla średniej ocen i czasu spędzanego w Internecie (w dni robocze i wolne)**

	Dni robocze	Dni wolne
średnia ocen	–0,15	–0,16

Źródło: Badania własne.

Tabela 73. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność wyników pytania o czas spędzany w sieci w zależności od udziału w olimpiadach**

Czas w sieci	Średnia ranga Nie	Średnia ranga Tak	Z	p	N Nie	N Tak
Dni robocze	199,2	166,8	2,50	**0,013**	298	85
Dni wolne	191,3	170,2	1,83	**0,067**	288	84

Źródło: Badania własne.

Tabela 74. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność wyników pytania o czas spędzany w sieci w zależności od udziału w konkursach**

Czas w sieci	Średnia ranga Nie	Średnia ranga Tak	Z	p	N Nie	N Tak
Dni robocze	199,9	178,6	1,85	**0,064**	260	125
Dni wolne	193,9	174,2	1,92	**0,055**	253	121

Źródło: Badania własne.

Tabela 75. **Wyniki testu Kruskala-Wallisa na różnice rozkładu wyników dla pytania o czas spędzany w sieci w dni robocze ze względu na kategorie pytania o problemy ze snem**

Problemy ze snem	N	Suma	ś R
Tak, często	36	7 727,5	214,65
Tak, kilka razy	40	9 313,0	232,83
Nie	257	47 891,0	186,35
Nie pamiętam	49	8 221,5	167,79
H	11,001		
p	**0,012**		

Źródło: Badania własne.

Tabela 76. **Wyniki testu Kruskala-Wallisa na różnice rozkładu wyników dla pytania o czas spędzany w sieci w dni robocze ze względu na kategorie pytania o zmęczenie, znużenie, utratę energii**

Zmęczenie	N	Suma	ś R
Tak, często	47	10 360,0	220,43
Tak, kilka razy	64	12 147,5	189,80
Nie	231	44 112,0	190,96
Nie pamiętam	40	6 533,5	163,34
H	6,43		
p	**0,092**		

Źródło: Badania własne.

Tabela 77. **Wyniki testu U Manna-Whitneya na niezależność wyników pytania o czas spędzany w sieci w zależności od pytania o wady postawy**

Czas w sieci	Średnia ranga Nie	Średnia ranga Tak	Z	p	N Nie	N Tak
Dni robocze	184,7	211,4	–2,21	**0,027**	278	105
Dni wolne	181,3	200,4	–1,76	**0,078**	271	101

Źródło: Badania własne.

Tabela 78. **Współczynniki korelacji t Kendalla pomiędzy czasem przeznaczanym na aktywność fizyczną i czasem spędzanym na korzystaniu z sieci**

Czas w sieci	Dni robocze	Dni wolne
Aktywność fizyczna	**–0,09**	**–0,11**

Źródło: Badania własne.

Tabela 79. **Zależność między rodzicielską kontrolą aktywności w Internecie a wykształceniem rodziców**

Kontrola aktywności	Wykształcenie rodziców				
	a	b	c	d	razem
Sprawdzanie historii + program do kontroli rodzicielskiej*	5	0	0	14	19
	26,3%	0,0%	0,0%	73,7%	
Sprawdzanie co aktualnie znajduje się na ekranie monitora	23	4	15	45	87
	26,4%	4,6%	17,2%	51,7%	
Pełna swoboda w korzystaniu z komputera	37	9	21	81	148
	25,0%	6,1%	14,2%	54,7%	
Brak wiedzy respondenta na temat kontroli	10	5	10	46	71
	14,1%	7,0%	14,1%	64,8%	

cd. tab. 79

Ogółem	75	18	46	186	325
	23,1%	5,5%	14,2%	57,2%	
$\chi 2$	10,303				
p	0,327				
V=	0,178				

* Ponieważ w przypadku sprawdzania historii i instalacji programów do „kontroli rodzicielskiej" jest mała liczebność w poszczególnych podgrupach postanowiono obie grupy połączyć w jedną, aby możliwe było zastosowanie testu chi^2

Źródło: Badania własne.

Tabela 80. **Zależność pomiędzy rodzicielską kontrolą czasu spędzanego w Internecie a wykształceniem rodziców**

Kontrola czasu	Wykształcenie rodziców				
	a	b	c	d	razem
Korzystanie w dni wolne z ograniczonym i nieograniczonym dostępem*	13	1	9	27	50
	26,0%	2,0%	18,0%	54,0%	
Brak kontroli	20	5	7	36	68
	29,4%	7,4%	10,3%	52,9%	
Kontrola w godzinach wieczornych	11	3	9	43	66
	16,7%	4,5%	13,6%	65,2%	
Ograniczanie czasu tylko czasami	27	9	20	70	126
	21,4%	7,1%	15,9%	55,6%	
Ogółem	71	18	45	176	310
	22,9%	5,8%	14,5%	56,8%	
$\chi 2$	7,344				
p	0,601				
V=	0,154				

* Ponieważ dla kategorii a pyt 35 „tak, mogę korzystać z Internetu tylko w dni wolne od nauki, ale wtedy mam nieograniczony czas"; jest mała liczebność w poszczególnych podgrupach postanowiono połączyć grupy a i b w jedną, aby możliwe było zastosowanie testu chi^2. Kategoria oznacza możliwość korzystania z Internetu tylko w dni wolne (niezależnie od tego czy w ograniczonym czasie, czy też nie).

Źródło: Badania własne.

Tabela 81. **Zależność pomiędzy rodzicielską kontrolą czasu spędzanego w Internecie a wykształceniem ojca**

Kontrola czasu	Wykształcenie ojca					
	a	b	c	d	e	razem
Korzystanie w dni wolne z ograniczonym i nieograniczonym dostępem*	1	14	21	5	10	51
	2,0%	27,5%	41,2%	9,8%	19,6%	
Brak kontroli	8	14	21	14	12	69
	11,6%	20,3%	30,4%	20,3%	17,4%	
Kontrola w godzinach wieczornych	4	9	39	5	10	67
	6,0%	13,4%	58,2%	7,5%	14,9%	
Ograniczanie czasu tylko czasami	7	35	48	13	23	126
	5,6%	27,8%	38,1%	10,3%	18,3%	
Ogółem	20	72	129	37	55	313
	6,4%	23,0%	41,2%	11,8%	17,6%	
$\chi 2$	22,262					
p	**0,035**					
V=	0,267					

* Ponieważ dla kategorii a pyt. 35 „tak, mogę korzystać z Internetu tylko w dni wolne od nauki, ale wtedy mam nieograniczony czas"; jest mała liczebność w poszczególnych podgrupach postanowiono połączyć grupy a i b w jedną, aby możliwe było zastosowanie testu chi^2. Kategoria oznacza możliwość korzystania z Internetu tylko w dni wolne (niezależnie od tego czy w ograniczonym czasie, czy też nie).
Źródło: Badania własne.

Tabela 82. **Wyniki testu Kruskala-Wallisa na różnice rozkładu wyników dla pytania o czas spędzany w sieci w dni robocze ze względu na miejsce zamieszkania**

Miejsce zamieszkania	N	Suma	ś R
Miejscowość mała	159	25718,5	161,75
Miejscowość średnia	15	3524,5	234,97
Miejscowość duża	197	39763	201,84
H	17,103		
p	**0,000**		

Źródło: Badania własne.

Tabela 83. **Prawdopodobieństwa obserwowane testu *post hoc* dla pytania o czas spędzany w sieci w dni robocze — nieparametryczna analiza wariancji (test Kruskala-Wallisa)**

	M. mała	M. średnia	M. duża
M. mała		**0,041**	**0,002**
M. średnia	**0,041**		0,514
M. duża	**0,002**	0,514	

Źródło: Badania własne.

Tabela 84. **Zbiorcza tabela zależności pomiędzy pytaniem o portale / strony internetowe, z których korzystają badani a miejscem zamieszkania**

Portale / strony *online*	$\chi 2$	p	V
Google	0,827	0,661	0,047
Youtube	1,481	0,477	0,085
Portale społecznościowe	2,665	0,264	0,091
Wikipedia	3,068	0,216	0,078
Strony z grami	2,281	0,320	0,066
Inne	1,619	0,445	0,091

Źródło: Badania własne.

Tabela 85. **Współczynniki korelacji t Kendalla pomiędzy pytaniem 18 (ważność „lajków" i pozytywnych komentarzy) oraz pytaniem 21 (satysfakcjonująca respondenta liczba otrzymanych „lajków"[1])**

	Ważność „lajków"	Ważność pozytywnych komentarzy
Satysfakcjonująca liczba otrzymanych „lajków"	**0,30**	**0,28**

Źródło: Badania własne.

Tabela 86. **Wyniki testu Kruskala-Wallisa na różnice rozkładu wyników dla pytania 18a (ważność „lajków") ze względu na kategorie pytania 22 (ważność „lajków" i pozytywnych komentarzy)**

Ważność „lajków" i pozytywnych komentarzy	N	Suma	ś R
Tak, bardzo	47	14 715,5	313,1
Tak, ale staram się tym nie przejmować	116	28 560,5	246,2
Jest mi to obojętne	199	27 617,0	138,8
Nie wiem	20	3 161,0	158,1
Inne	5	1 024,0	204,8
H	135,838		
p	**0,000**		

Źródło: Badania własne.

[1] Przyjęto, że „lajki" są rodzajem pozytywnego komentarza.

Tabela 87. **Prawdopodobieństwa obserwowane testu *post hoc* dla pytania 18a (ważność „lajków") — nieparametryczna analiza wariancji (test Kruskala-Wallisa)**

	Bardzo ważne	Raczej ważne	Nie wiem	Raczej nieważne	Zdecydowanie nieważne
Bardzo ważne		**0,035**	**0,000**	**0,000**	0,516
Raczej ważne	**0,035**		**0,000**	**0,060**	0,985
Nie wiem	**0,000**	**0,000**		0,991	0,889
Raczej nieważne	**0,000**	**0,060**	0,991		0,983
Zdecydowanie nieważne	0,516	0,985	0,889	0,983	

Źródło: Badania własne.

Tabela 88. **Wyniki testu Kruskala-Wallisa na różnice rozkładu wyników dla pytania 18b (ważność pozytywnych komentarzy) ze względu na kategorie pytania 22 (ważność „lajków" i pozytywnych komentarzy)**

Ważność „lajków" i pozytywnych komentarzy	N	Suma	ś R
Tak, bardzo	47	13 685,0	291,2
Tak, ale staram się tym nie przejmować	116	28 082,0	242,1
Jest mi to obojętne	197	28 663,0	145,5
Nie wiem	20	2 759,5	138,0
Inne	5	1 115,5	223,1
H	107,028		
p	**0,000**		

Źródło: Badania własne.

Tabela 89. **Prawdopodobieństwa obserwowane testu *post hoc* dla pytania 18b (ważność pozytywnych komentarzy) — nieparametryczna analiza wariancji (test Kruskala-Wallisa)**

	Bardzo ważne	Raczej ważne	Nie wiem	Raczej nieważne	Zdecydowanie nieważne
Bardzo ważne		0,260	**0,000**	**0,000**	0,890
Raczej ważne	0,260		**0,000**	**0,011**	1,000
Nie wiem	**0,000**	**0,000**		1,000	0,796
Raczej nieważne	**0,000**	**0,011**	1,000		0,800
Zdecydowanie nieważne	0,890	1,000	0,796	0,800	

Źródło: Badania własne.

Bibliografia

ABOUJAOUDE E.: *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości.* Tłum. R. ANDRUSZKO. Kraków 2012.

ADAMSKA-STAROŃ M.: *Człowiek w świecie kultury popularnej.* W: *Kultura popularna — Tożsamość — Edukacja*. Red. D. HEJWOSZ, W. JAKUBOWSKI. Kraków 2010.

ANDRZEJEWSKA A.: *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych. Aspekty teoretyczne i empiryczne.* Warszawa 2014.

AUGUSTYNEK A.: *Jak walczyć z uzależnieniami?* Warszawa 2011.

AUGUSTYNEK A.: *Uzależnienia komputerowe. Diagnoza, rozpowszechnienie, terapia*. Warszawa 2010.

BABBIE E.: *Podstawy badań społecznych.* Warszawa 2008.

BADORA B., GWIAZDA M., HERRMANN M., KALKA J., MOSKALEWICZ J.: *Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego (patologicznego) oraz innych uzależnień behawioralnych*. CBOS. Warszawa 2012.

BAŃKA A.: *Społeczna psychologia środowiskowa.* Warszawa 2002.

BARDZIEJEWSKA M.: *Okres dorastania. Jak rozpoznać potencjał nastolatków?* W: *Psychologiczne portrety człowieka. Praktyczna psychologia rozwojowa*. Red. A.I. BRZEZIŃSKA. Gdańsk 2015.

BATORSKI D.: *Technologie i media w domach i w życiu Polaków*. W: *Diagnoza społeczna 2015. Warunki i jakość życia Polaków*. Red. J. CZAPIŃSKI, T. PANEK. Warszawa 2015.

BAUMAN Z.: *44 listy ze świata płynnej nowoczesności.* Kraków 2011.

BAUMAN Z.: *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika.* Tłum. E. KLEKOT. Warszawa 2000.

BAUMAN Z.: *Płynna nowoczesność*. Kraków 2006.

BEN-ZE'EV A.: *Miłość w sieci. Internet i emocje*. Poznań 2005.

BERNASIEWICZ M.: *Młodzież i popkultura. Dyskursy światopoglądowe, recepcja i opór.* Katowice 2009.

BIEDROŃ M.: *Wpływ kultury indywidualizmu na relacje między rodzicami i dziećmi*. W: *Dziecko w zmieniającej się przestrzeni życia. Obrazy dzieciństwa.* Red. J. IZDEBSKA, J. SZYMANOWSKA. Białystok 2009.

Bogunia-Borowska M., Śleboda M.: *Globalizacja i konsumpcja. Dwa dylematy współczesności.* Kraków 2003.

Boyd D., Bee H.: *Psychologia rozwoju człowieka*. Poznań 2008.

Boyd D.: *Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life.* In: *Mc Arthur Foundation on Digital Learning — youth, identity and digital media volume.* Ed. D. Buckingham. Cambridge 2007.

Bryn S.: *The Americanization of the Global Village: A Case Study of Norway.* In: *Networks of Americanization.* Eds. R. Lundén, E. Ĺsard. Uppsala 1992.

Brytek-Matera A.: *Obraz ciała — obraz siebie. Wizerunek własnego ciała w ujęciu psychospołecznym*. Warszawa 2008.

Brzezińska A., Appelt K., Ziółkowska B.: *Psychologia rozwoju człowieka*. W: *Psychologia. Podręcznik akademicki*. Red. D. Doliński, J. Strelau. Gdańsk 2008.

Burbules N.C., Torres C.A.: *Globalization and Education: an Introduction.* In: *Globalization and Education: Critical Perspectives.* Eds. N.C. Burbules, C.A. Torres. Routledge, New York—London 2000.

Burgess J., Green J.: *YouTube. Wideo online a kultura uczestnictwa*. Warszawa 2011.

Caplan G.: *Principles of preventive psychiatry*. New York 1964.

Casas F. i in.: *Information Technologies and Communication Between Parents and Children.* "Psychology in Spain" 2001, Vol. 5, No. 1.

Castells M.: *Społeczeństwo sieci.* Tłum. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański. Warszawa 2011.

Centrum Badania Opinii Społecznej, Krajowe Biuro ds. Przeciwdziałania Narkomanii: *Młodzież 2013.* Warszawa 2014.

Cichocki P.: *Sieć przyjaciół. Serwis społecznościowy oczami etnografa*. Warszawa 2012.

Cook N.: *Enterprise 2.0: how social software will change the future of work.* Hants—Burlington 2008.

Cummings H.M., Vandewater E.A.: *Relation of adolescent video game to time spent in other activities.* "Archives of Pediatrics Adolescent Medicine" 2007, No. 161.

Czerwińska-Jasiewicz M.: *Rozwój psychiczny młodzieży a jej koncepcje dotyczące własnego życia*. Warszawa 2005.

Davis R.A.: *Poznawczo-behawioralny model patologicznego używania Internetu.* W: *Internet a psychologia.* Red. W.J. Paluchowski. Warszawa 2009.

Dijk J. van: *Społeczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci.* Warszawa 2010.

Dobraczyński B.: *III Rzesza Popkultury i inne stany.* Kraków 2004.

Dyczewski L.: *Wychowanie do mediów w świadomości rodziców dzieci szkół podstawowych.* W: *Rodzina, dziecko, media.* Red. L. Dyczewski. Lublin 2005.

Dziekańska E.: *Komputer a zdrowie.* „Chip" 1997, nr 3.

Eisner M.: *It's a Small World After All.* "Harper's Magazine" 1991 (December).

Erikson E.H.: *Tożsamość a cykl życia*. Poznań 2004.

Eurobarometr: *Illegal and harmful content on the Internet in the new member states.* EU — 25 comparative highlights, European Commission. http://europa.eu.int/comm/public_opinion/index _en.htm.

Ferguson G.A., Takane Y.: *Analiza statystyczna w psychologii i pedagogice*. Warszawa 2009.

Filiciak M.: *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa 2006.

Gajda J.: *Media wytworem i kreatorem współczesnej kultury — kulturowe uwarunkowania mediów.* W: *Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki.* T. 1. Red. B. Siemieniecki. Warszawa 2007.

Gałuszka M.: *Między przyjemnością a rytuałem. Serial telewizyjny w kulturze popularnej*. Łódź 1996.

Giddens A.: *Nowoczesność i tożsamość. „Ja" i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*. Warszawa 2002.

Giddens A.: *Przemiany intymności. Seksualność, miłość i erotyzm we współczesnych społeczeństwach*. Warszawa 2015.

Giddens A.: *Socjologia.* Warszawa 2008.

Gigi Durham M.: *Efekt Lolity. Wizerunek nastolatek we współczesnych mediach*. Warszawa 2010.

Goban-Klas T.: *Cywilizacja medialna.* Warszawa 2005.

Goffman E.: *Rytuał interakcyjny*. Warszawa 2006.

Golka M.: *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne.* Warszawa 2008.

Golka M: *Socjologia kultury.* Warszawa 2007.

Gonzales A.L., Hancock J.T.: *Mirror, Mirror on my Facebook Wall: Effects of Exposure to Facebook on Self-Esteem.* "Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking" 2011, Vol. 14, No. 1—2.

Greń J.: *Statystyka matematyczna. Modele i zadania*. W: *Metodologia badań psychologicznych*. Red. J. Brzeziński. Warszawa 1997.

Gromkowska A.: *Kobiecość w kulturze globalnej: rekonstrukcje i reprezentacje.* Poznań 2002.

Gromkowska-Melosik A.: *Cyber-kobieta, czyli o wirtualnych symulacjach istnienia.* W: *Kultura popularna i (re)konstrukcje tożsamości.* Red. A. Gromkowska-Melosik. Poznań—Leszno 2007.

Gursztyn J.: *Online? Offline? Internet w życiu młodych ludzi*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*. Red. A. Wrzesień-Gandolfo. Warszawa 2014.

GUS: *Społeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2007—2011*. Główny Urząd Statystyczny. Warszawa 2012.

Havighurst R.J.: *Developmental Tasks and Education*. Longman—New York 1993.

Held D.: *Democracy, the Nation-State, and the Global System.* "Economy and Society" 1991, No. 20:2.

http://eprints.lse.ac.uk/64470/1/__lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_EU%20Kids%20Online_EU%20Kids%20Online_Developing%20framework%20for%20researching_2015.pdf [dostęp: 12.08.2016].

https://cie.men.gov.pl/index.php/dane-statystyczne/137.html [dostęp: 9.02.2015].

https://portal.abczdrowie.pl/biurowe-choroby-zawodowe/2 [dostęp: 31.10.2016].

Ilnicki R.: *Kultura nienawiści na portalach społecznościowych jako zaburzenie tabuizacji.* „Kultura Popularna" 2012, nr 4 (34).

Instytut Badawczy NASK: *Nastolatki 3.0. Wybrane wyniki ogólnopolskiego badania uczniów w szkołach.* NASK, grudzień 2016.

Ito Y.: *Johoka as a driving force of social change.* "Keio Communication Review" 1991, No. 12.

Izdebska J.: *Dziecko w świecie mediów elektronicznych. Teoria, badania, edukacja medialna.* Białystok 2007.

Jak tworzymy szkołę promującą zdrowie. Po trzech latach. Red. B. Woynarowska. Warszawa 1995.

Jakubowski W.: *Edukacja w świecie kultury popularnej.* Kraków 2006.

Janion M.: *Czy będziesz wiedział, co przeżyłeś?* Warszawa 1995.

Jenkins H.: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów.* Tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak. Warszawa 2007.

Jędrzejko M., Morańska D.: *Pułapki współczesności. Część I. Cyfrowi Tubylcy. Socjopedagogiczne aspekty nowych technologii cyfrowych.* Dąbrowa Górnicza—Warszawa 2013.

Johnson D.: *Anonymity and the Internet.* "Futurist" 2000, 07/01.

Kaliszewska K.: *Nadmierne używanie Internetu. Charakterystyka psychologiczna*. Poznań 2007.

Kaliszewska K.: *Zagubieni w sieci — czyli o nadmiernym używaniu zasobów i możliwości używania Internetu*. W: *Oblicza współczesnych uzależnień*. Red. L. Cierpiałkowska. Poznań 2006.

Kamiński A.: *Studia i szkice pedagogiczne*. Warszawa 1978.

Kamiński A.: *Środowisko wychowawcze — kłopoty definicyjne*. „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny" 1974, nr 4.

Kaplan A.M., Haenlein M.: *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media.* "Business Horizons" 2010, No. 53.I.

Karkowska M., Skalski T.: *Kultura — Socjalizacja — Tożsamość.* Kraków 2010.

Kawula S.: *Pedagogika społeczna w ujęciu Aleksandra Kamińskiego (1903—1978).* W: *Pedagogika społeczna. Dokonania — aktualność — perspektywy. Podręcznik akademicki dla pedagogów.* Red. S. Kawula. Toruń 2009.

Kawula S.: *Pedagogizacja rodziców.* W: *Encyklopedia Pedagogiczna*. Red. W. Pomykało. Warszawa 1993.

Kerckhove D. de: *Inteligencja otwarta.* Warszawa 2001.

Kim J., Lee J.E.R.: *The Facebook Paths to Happiness: Effects of the Number of Facebook Friends and Self-Presentation on Subjective Well-Being.* "Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking" 2011, Vol. 14, No. 6.

Kirkpatrick D.: *Efekt Facebooka.* Warszawa 2011.

Kirwil L.: *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo na tle danych dla UE. Wstępny raport z badań EU Kids online przeprowadzonych wśród dzieci 9—16 lat i ich rodziców*. Warszawa 2010.

Kirwil L: *Ryzykowne zachowania dzieci i młodzieży w sieci oraz ich konsekwencje*. http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/ParticipatingCountries/PDFs/PL%20Consequences%20Presentation.pdf [dostęp: 18.09.2016].

Kiszkiel Ł: *Wirtualne tożsamości. Portale społecznościowe jako formy autokreacji.* W: *Nowe media i wyzwania współczesności.* Red. M. Sokołowski. Toruń 2013.

Kłoskowska A.: *Kultura masowa. Krytyka i obrona.* Warszawa 1980.
Kłoskowska A.: *Kultury narodowe wobec globalizacji a tożsamość jednostki.* „Kultura i Społeczeństwo" 1997, nr 2.
Kohlberg L.: *Moral stages and moralization. The cognitive — developmental approach*. In: *Moral development and behavior: Theory, research and social issues*. Ed. T. Likona. New York 1976.
Komar W.: *„Wojna" w edukacji: Stosunki nauczyciel — uczeń.* W: *Nauczyciel — uczeń, między przemocą a dialogiem: obszary napięć i typy interakcji*. Red. M. Dudzikowa. Kraków 1996.
Konarzewski K.: *Jak uprawiać badania oświatowe. Metodologia praktyczna*. Warszawa 2000.
Kopaliński W.: *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych.* Warszawa 2000.
Kossowski P.: *Dziecko i reklama telewizyjna.* Warszawa 1999.
Kowalski R.M., Limber S.P., Agatson P.W.: *Cyberprzemoc wśród dzieci i młodzieży*. Kraków 2010.
Kowalski S.: *Socjologia wychowania w zarysie.* Warszawa 1974.
Kowalski S.: *Socjologia wychowania w zarysie.* Warszawa 1986.
Kozak S.: *Patologie komunikowania w Internecie. Zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży*. Warszawa 2011.
Kozinets R.V.: *Netografia. Badania etnograficzne online.* Tłum. M. Brzozowska-Brywczyńska. Warszawa 2012.
Krajewski M.: *Kultury kultury popularnej.* Poznań 2005.
Krauze-Sikorska H., Klichowski M.: *Świat Digital Natives. Młodzież w poszukiwaniu siebie i innych*. Poznań 2013.
Krejtz K., Krejtz I.: *Ja w sieci — sieć we mnie. Zależności pomiędzy doświadczeniami relacji w Internecie a reprezentacją obrazu siebie.* W: *Społeczna przestrzeń Internetu.* Red. D. Batorski, M. Marody, A. Nowak. Warszawa 2006.
Krzesińska-Żach B.: *Edukacja medialna dziecka w rodzinie — wybrane aspekty.* W: *Dziecko i media elektroniczne — nowy wymiar dzieciństwa.* T. 1. Red. J. Izdebska, T. Sosnowski. Białystok 2005.
Kubicki R.: *Granice kultury popularnej. Kontekst filozoficzny i egzystencjalny.* W: *Tożsamość w społeczeństwie współczesnym: pop-kulturowe (re)interpretacje*. Red. A. Gromkowska-Melosik, Z. Melosik. Kraków 2012.
Kuchta M.: *Ilu użytkowników na świecie korzysta z mediów społecznościowych?* https://socialpress.pl/2017/02/ilu-uzytkownikow-na-swiecie-korzysta-z-mediow-spolecznosciowych [dostęp: 30.06.2017].
Kulisiewicz T.: *Konwergencja w komunikacji i jej wpływ na operatorów, media i odbiorców.* W: *Kultura 2.0. Wyzwania cyfrowej przyszłości*. Red. E. Bendyk. Warszawa 2007. Źródło: www.pwa.gov.pl/pl/binary/235/raport_kultura_2.0.pdf.
Laskowska M.: *Nowe media — nowa etyka?* W: *Nowe media, ale nowe czy stare problemy? Teoria i praktyka współczesnej komunikacji społecznej*. Red. J. Hajdasz. Poznań 2011.
Laskowski P.: *Żyć z siecią w tle.* W: *Nowe media i wyzwania współczesności.* Red. M. Sokołowski. Toruń 2013.

Latos A.: *Współczesne technologie medialne a przestrzeń fizyczna. Masowa konfiguracja przestrzeni.* W: *Nowe media i wyzwania współczesności.* Red. M. Sokołowski. Toruń 2013.

Leavis F.R.: *Mass Civilization and Minority Culture.* London 1930.

Leśniewska S.: *Zarządzanie materiałami wizualnymi na portalach społecznościowych.* „Nowe Media" 2010, nr 1.

Lewandowska K.: *Zagrożenia w Internecie — wiedza i doświadczenia dzieci i ich rodziców. Wyniki badań empirycznych.* Fundacja Dzieci Niczyje „dzieckokrzywdzone.pl" 2005, nr 5 (13).

Livingstone S. i in.: *Zagrożenia i bezpieczeństwo w Internecie z perspektywy dzieci w Europie. 2010*. http://www.swps.pl/images/stories/dokumenty/raport_eukidsonline_all%20countries.pdf [dostęp: 17.09.2016].

Livingstone S., Mascheroni G., Staksrud E.: *Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe*. http://eprints.lse.ac.uk/64470/1/__lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_EU%20Kids%20Online_EU%20Kids%20Online_Developing%20framework%20for%20researching_2015.pdf, [dostęp: 12.08.2016].

Łobocki M.: *Metody i techniki badań pedagogicznych*. Kraków 2000.

Macdonald D.: *A theory of mass culture.* In: *Mass Culture.* Eds. B. Rosenberg, D. White. Glencoe 1957.

Macdonald D.: *Teoria kultury masowej.* „Odra" 1970, nr 1.

Macdonald D.: *Teoria kultury masowej.* W: *Kultura masowa.* Red. C. Miłosz. Tłum. C. Miłosz. Paryż 1959.

Maj B.: *Internet a system wartości współczesnego człowieka*. W: *Oblicza Internetu: Internet a globalne społeczeństwo informacyjne*. Red. M. Sokołowski. Elbląg 2005.

Majchrzak P., Ogińska-Bulik N.: *Zachowania ryzykowne związane z cyberprzestrzenią*. W: *Zachowania ryzykowne dzieci i młodzieży*. Red. N. Ogińska-Bulik. Łódź 2006.

Makaruk K., Wójcik Sz., Konsorcjum EU NET ADB: *Badanie nadużywania Internetu przez młodzież w Polsce*. Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2012. fdn.pl/sites/default/files/raport-eu-net-adb-pl-final.pdf [dostęp: 17.09.2016].

Manovich L.: *Język nowych mediów.* Warszawa 2006.

Marańda M.: *Sekskamerki i czaty wideo*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*. Red. A. Wrzesień-Gandolfo. Warszawa 2014.

Marynowicz-Hetka E.: *Pedagogika społeczna. Podręcznik akademicki.* T. 1. Warszawa 2009.

Maszke A.W.: *Metody i techniki badań pedagogicznych*. Rzeszów 2008.

Mazurek P.: *Anatomia internetowej anonimowości.* W: *Społeczna przestrzeń internetu*. Red. D. Batorski, M. Marody, A. Nowak. Warszawa 2006.

McQuail D.: *Teoria komunikowania masowego.* Tłum. M. Bucholc, A. Szulżycka. Warszawa 2012.

McWhirter J.J. i wsp.: *Zagrożona młodzież*. Warszawa 2005.

Mehdizadeh S.: *Self-Presentation 2.0: Narcissism and Self-Esteem on Facebook.* "Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking" 2010, Vol. 13, No. 4.

Melosik Z., Szkudlarek T.: *Kultura, Tożsamość i Edukacja. Migotanie znaczeń.* Kraków 2010.

Melosik Z.: *Kultura popularna i tożsamość młodzieży. W niewoli władzy i wolności.* Kraków 2013.

Melosik Z.: *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji*. W: *Pedagogika. Podręcznik akademicki*. T. 2. Red. Z. Kwieciński, B. Śliwerski. Warszawa 2011.

Melosik Z.: *Mass media, edukacja i przemiany kultury współczesnej*. „Pedagogika Mediów" 2005, nr 1.

Melosik Z.: *Młodzież a przemiany kultury współczesnej*. W: *Młodzież wobec (nie)gościnnej przyszłości*. Red. R. Leppert, Z. Melosik, B. Wojnar. Wrocław 2005.

Mishna E., Saini M., Solomon S.: *Ongoing and online: children and youth's perceptions of cyberbullying.* "Children & Youth Services Review" 2009, No. 31.

Myers D.G.: *Psychologia*. Poznań 2003.

Nakamura L.: *Digitizing race: visual cultures of the Internet.* University of Minnesota Press 2008.

New media: a critical introduction. Eds. M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly. New York 2003.

Norgrove A.: *Informing: Media.* In: *Being Sociological*. Eds. S. Matthewman, C. West-Newman, B. Curtis. New York 2007.

Nowak A., Krejtz K.: *Internet z perspektywy nauk społecznych.* W: *Społeczna przestrzeń internetu.* Red. D. Batorski, M. Marody, A. Nowak. Warszawa 2006.

Nowakowska A.: *Autoprezentacja na n-k.pl wokół teorii rytuału interakcyjnego E. Goffmana*. W: *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*. Red. M. Sokołowski. Elbląg 2008.

Obuchowska I.: *Adolescencja*. W: *Psychologia rozwoju człowieka*. T. 2. Red. B. Harwas-Napierała, J. Trempała. Warszawa 2011.

Ogińska-Bulik N.: *Szkoła jako środowisko kształtowania psychologicznych zasobów jednostki chroniących przed podejmowaniem zachowań ryzykownych — rola prężności*. W: *Szkoła jako środowisko edukacji zdrowotnej*. Red. D. Bilski. Łódź 2010.

Ogińska-Bulik N.: *Uzależnienie od czynności. Mit czy rzeczywistość?* Warszawa 2010.

Orwid M., Bomba J., Rzońca H.: *Zaburzenia zdrowia psychicznego w okresie młodzieńczym, postępowanie, profilaktyka, błędy w postępowaniu*. W: *Medycyna wieku młodzieńczego. Zaburzenia i choroby nabyte, metody prewencji*. Red. M. Rybakowa. Kraków 2004.

Palka S.: *Metodologia. Badania. Praktyka pedagogiczna*. Gdańsk 2006.

Pankowska K.: *Kultura — sztuka — edukacja w świecie zmian. Refleksje antropologiczno-pedagogiczne.* Warszawa 2013.

Phippen A.: *Sexting: An Exploration of Practices, Attitudes and Influences*. https://www.nspcc.org.uk/globalassets/documents/research-reports/sexting-exploration-practices-attitudes-influences-report-2012.pdf [dostęp: 15.08.2016].

Piaget J.: *Studia z psychologii dziecka*. Warszawa 2006.

Pilch T., Bauman T.: *Zasady badań pedagogicznych. Strategie ilościowe i jakościowe*. Warszawa 2001.

Podgórski R.A.: *Aksjologia współczesnych mediów w przestrzeni społecznej.* W: *Nowe media i wyzwania współczesności.* Red. M. Sokołowski. Toruń 2013.

Podlewska J., Sobierajska W.: *Prawna ochrona dzieci przed cyberprzemocą. Analiza przepisów prawnych. Doświadczenia Helpline.org.* W: *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół.* Red. Ł. Wojtasik. Warszawa 2009.

Polak Z.: *Szkodliwe treści*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*. Red. A. Wrzesień-Gandolfo. Warszawa 2014.

Poprawa R.: *W pułapce Internetu. Kontrowersje, fakty, mechanizmy*. W: *Nowe media a media tradycyjne. Prasa, reklama, Internet*. Red. M. Jeziński. Toruń 2009.

Prensky M.: *Digital Natives, Digital Immigrants*. "On the Horizon" 2001, No. 9(5).

Pyżalski J.: *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowanie młodzieży*. Kraków 2012.

Pyżalski J.: *Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży*. Sopot 2011.

Radziewicz-Winnicki A.: *Pedagogika społeczna w obliczu realiów codzienności.* Warszawa 2008.

Rheingold H.: *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier.* MA: Addison-Wesley, Reading 1993.

Robbins Wilner A.: *Quartelife Crisis. The Unique Challenges of Life in Your Twenties*. Jeremy P. Tarcher/Penguin 2001.

Robertson R.: *Globalization. Social Theory and Global Culture.* London 1992.

Rubacha K.: *Metodologia badań nad edukacją*. Warszawa 2012.

Rudy-Muża M: *Internetowe lustro autoprezentacji.* Toruń 2011.

Rywczyńska A.: *Reputacja online*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*. Red. A. Wrzesień-Gandolfo. Warszawa 2014.

Sabbah F.: *The new media.* In: *High Technology, Space, and Society*. Ed. M. Castells. CA: Sage, Beverly Hills 1985.

Safko L., Brake D.K.: *The social media bible. Tactics, tools & strategies for business success.* New Jersey 2009.

Serafin J.: *Potrzeba modyfikacji roli nauczyciela w obliczu zastosowań technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji.* „Zarządzanie Publiczne" 2009, nr 6.

Serdyński A.: *Kompetencje informatyczno-medialne nauczyciela.* Szczecin 2007.

Sharif I., Sargent J.D.: *Association between television, movie, and video game exposure and school performance.* "Pediatrics" 2006, No. 118.

Siemieniecki B.: *Komunikacja a społeczeństwo.* W: *Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki*. T. 1. Red. B. Siemieniecki. Warszawa 2007.

Siemieniecki B.: *Media w wymiarze społecznym i indywidualnym.* W: *Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki.* T. 1. Red. B. Siemieniecki. Warszawa 2007.

Skreczko A.: *Pedagogizacja rodziców w zakresie korzystania z mediów elektronicznych w wychowaniu rodzinnym.* W: *Media elektroniczne w życiu dziecka w kontekście wartości wychowawczych oraz zagrożeń.* Red. J. Izdebska. Białystok 2008.

Skulicz D.: *Badania opisowe i badania diagnostyczne*. W: *Podstawy metodologii badań w pedagogice*. Red. S. Palka. Gdańsk 2010.

Spitzer M.: *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci*. Słupsk 2013.

Stadnik K., Wójtewicz A.: *Anielice czy diablice? Dziewczęta w szponach seksualizacji i agresji w perspektywie socjologicznej*. Warszawa 2009.

Staksrud E.: *SAFT Awarness survey. Methodology, results, implications and outputs. Training materials.* Luxemburg 2005.

Stasiuk-Krajewska K.: *Co ludzie robią z mediami? O nieoczywistości wpływu mediów.* W: *(Nowe) media. Implikacje kulturowe, językowe i edukacyjne*. Red. M. Karwatowska, B. Jarosz. Lublin 2015.

Strinati D.: *Wprowadzenie do kultury popularnej.* Tłum. W.J. Burszta. Poznań 1998.

Subrahmanyam K., Greenfield P.M., Tynes B.: *Tworzenie się seksualności i tożsamości w młodzieżowych pogawędkach w Sieci*. W: *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*. Red. W.J. Paluchowski. Warszawa 2009.

Syrek E., Borzucka-Sitkiewicz K.: *Edukacja zdrowotna.* Warszawa 2009.

Szafraniec K.: *Młodzi 2011*. Warszawa 2011.

Szewczyk A.: *Problemy moralne w świecie informacji.* Warszawa 2008.

Szpunar M.: *W stronę nowych mediów.* Toruń 2010.

Sztumski J.: *Wstęp do metod i technik badań społecznych*. Katowice 2005.

Świerczewska H., Pliszka S.: *Prywatność i własny wizerunek w przestrzeni social media*. Polskie Badania Internetu. http://pbi.org.pl/aktualnosci/prywatnosc-i-wlasny-wizerunek.pdf [dostęp: 2.11.2016].

Tanaś M.: *Wstęp.* W: *Pedagogika @ środki informatyczne i media.* Red. M. Tanaś. Warszawa—Kraków 2004.

The Use of New Media by Children. A research report for the Internet Advisory Board. Amarach Consulting 2004. http://www.iab.ie/Publications/Research/d63.PDF.

Thomas G.: *How to do your research project*. London 2013.

Thompson J.B.: *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów.* Toruń 2013.

Tillmann K.J.: *Teorie socjalizacji. Społeczność, instytucja, upodmiotowienie*. Warszawa 2005.

Toczyski P.: *O sednie terminu social media Web 2.0 a sprawność użytkowników w „generowaniu treści"*. „Kultura Popularna" 2014, nr 3 (41).

Tomaszewska H.: *Młodzież, rówieśnicy i nowe media. Społeczne funkcje technologii komunikacyjnych w życiu nastolatków.* Warszawa 2012.

Tomaszewska H.: *O społecznych funkcjach nowych mediów w życiu młodzieży.* W: *Wielowymiarowość przestrzeni życia współczesnego dziecka.* Red. J. Izdebska, J. Szymanowska. Białystok 2009.

Trawińska M.: *Dojrzewanie społeczne*. W: *Dojrzewanie*. Red. A. Jaczewski, B. Woynarowska. Warszawa 1982.

Turkle S.: *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*. Kraków 2013.

Van den Haag E.: *Kultura popularna.* W: *Super-Ameryka: szkice o kulturze i obyczajach*. T. 1. Red. W. Górnicki, J. Kossak. Tłum. K. Dziewanowski, W. Górnicki, D. Passent, E. Życieńska. Warszawa 1970.

Vasta R., Haith M.M., Miller S.A.: *Psychologia dziecka*. Warszawa 2004.

Wallace P: *Psychologia Internetu*. Poznań 2005.

Wiśniewski W.: *Społeczne potrzeby uzupełniania wiedzy*. W: *Wprowadzenie do pedagogiki dorosłych*. Red. T. Wujek. Warszawa 1992.

Wojtas M.: *Uwodzenie dzieci w Internecie i inne niebezpieczne kontakty*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*. Red. A. Wrzesień-Gandolfo. Warszawa 2014.

Wojtasik Ł: *Cyberprzemoc*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*. Red. A. Wrzesień-Gandolfo. Warszawa 2014.

Wojtasik Ł: *Kontakt dzieci z niebezpiecznymi treściami.* Warszawa 2006.

Woronowicz B.T.: *Bez tajemnic o uzależnieniach i ich leczeniu*. Warszawa 2001.

Woynarowska B.: *Uczeń w rodzinie*. W: *Zdrowie i szkoła.* Red. B. Woynarowska. Warszawa 2000.

Wójcik Sz., Makaruk K.: *Seksting wśród polskiej młodzieży. Wyniki badania ilościowego*. Warszawa 2014.

Wrońska A.: *Profilaktyka i reagowanie*. W: *Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*. Red. A. Wrzesień-Gandolfo. Warszawa 2014.

Wycisk J., Ziółkowska B.: *Młodzież przeciwko sobie. Zaburzenia odżywiania i samouszkodzenia — jak pomóc nastolatkom w szkole*. Warszawa 2010.

Wysocka E.: *Doświadczanie życia w młodości — problemy, kryzysy i strategie ich rozwiązywania*. Katowice 2010.

Yan Z.: *What influences children's and adolescents' understanding of the complexity of the Internet?* "Developmental Psychology" 2006, No. 42.

Young K.: *Internet can be as addicting as Alcohol, Drugs and Gambling*. Pittsburgh 1996.

Zając J.M., Kustra A., Janczewski P.S.M., Wierzbowska T.: *Motywacje, zachowania i poglądy autorów i czytelników blogów. Raport z badania ankietowego przeprowadzonego przez firmę Gemius S.A. i serwis Blox.pl*. http://pbi.org.pl/raporty/badanie_blogow.pdf [dostęp: 2.11.2016].

Zaręba E.: *Badania empiryczne ilościowe i jakościowe w pedagogice*. W: *Orientacje w metodologii badań pedagogicznych*. Red. S. Palka. Kraków 1998.

Zeidler-Janiszewska A.: *Szanse pedagogiki w ponowoczesnym świecie.* W: *Postmodernistyczne kontrowersje wokół edukacji.* Red. Z. Melosik. Toruń—Poznań 1995.

Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz, Karina Leksy

Social Exhibitionism in the Internet. Motives and Potential Health and Security Hazards to the Youth

Summary

Currently, the Internet space is becoming an increasingly relevant environment for individuals. Intense use of new technologies, especially the social media, transforms them into a socializing environment which is almost on a par with that of school or family. On this account, it is essential that an extensive educational program be implemented in the media, aiming not to restrict contact with the new technologies, but to educate man in the use of these technologies so that they serve the good of man. This stance was the staring point for writing the following monograph, the purpose of which was to provide a theoretical and empirical foundation for developing various educational initiatives. The book is divided into six complementary chapters. The first three chapters comprise a meta-analysis of the theoretical issues which are the framework for the author's research. Chapter four describes the methodology of research, chapter five and six contain an analysis of the studies with a diagnostic-verifying character, which were aimed at establishing the typology of the behavior of middle school students in the media space and determining its potential social and health consequences. It is a publication not only for the theoreticians of pedagogy and its related sciences, but also for the practitioners dealing with the broadly understood prophylaxis and media education.

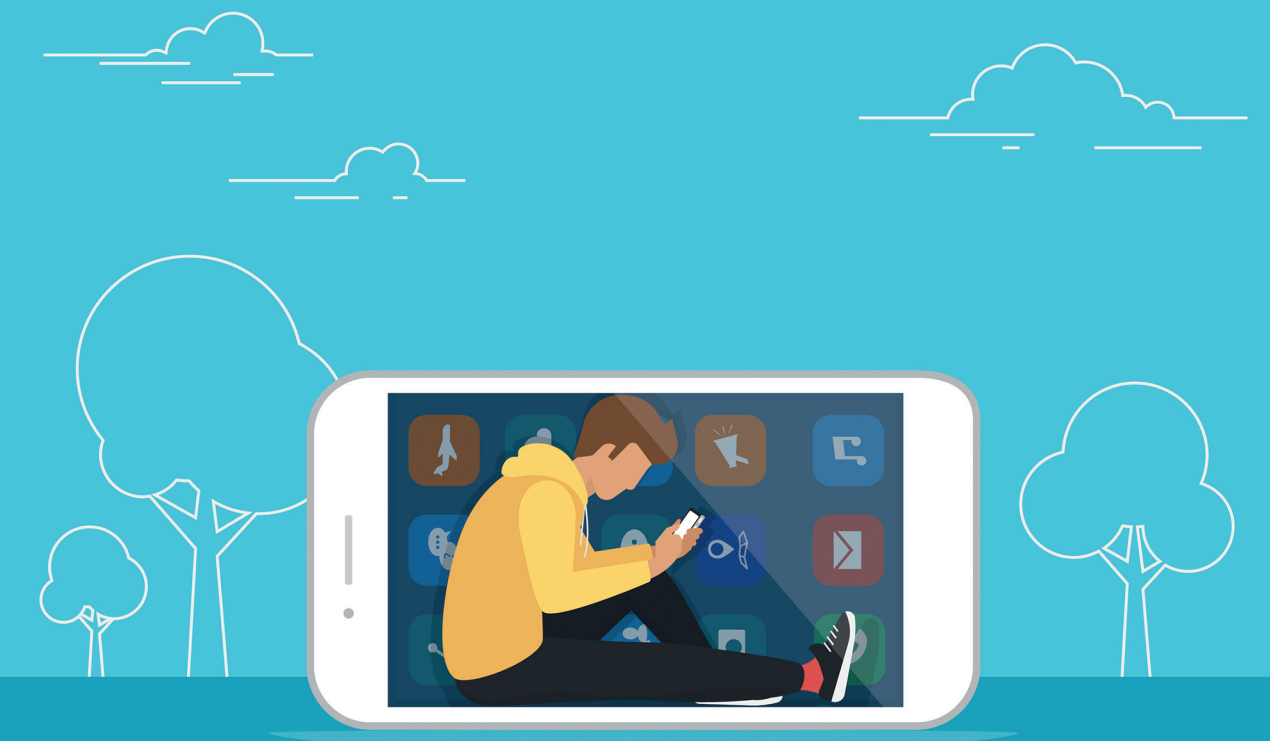
Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz, Karina Leksy

Sozialer Exhibitionismus im Internet. Seine Beweggründe und potentielle Gefahr für Gesundheit und Sicherheit der Jugend

Zusammenfassung

Der Internetraum wird heutzutage für das Leben und Funktionieren eines Menschen von immer größerer Bedeutung. Da der Mensch neue Technologien, darunter vor allem soziale Medien intensiv ausnutzt, werden diese zu einem solchen Sozialisierungslebensraum, der mit dem Familien- oder Schulmilieu beinahe gleichgestellt werden kann. Deswegen ist es nötig, in die Medien ein Bildungsprogramm einzuführen, das den Kontakt des Menschen zu neuen Technologien nicht begrenzen wird, sondern ihm beibringt, wie man diese Technologien dem Menschen zuliebe verwenden sollte. Diese Betrachtungsweise war der Ausgangspunkt für vorliegende Monografie, die eine theoretische und praktische Basis für verschiedene Bildungsinitiativen werden möchte. Das Buch besteht aus sechs komplementären Kapiteln. Die drei ersten umfassen eine Metaanalyse von theoretischen Fragen, die eine Untermauerung für die von den Verfasserinnen durchgeführten Forschungen waren. Das vierte Kapitel schildert methodologische Grundlagen der eigenen Forschungen, die Kapitel fünf und sechs dage-

gen sind Analyse der eigenen Forschungen, welche bezweckten, die Typologie des Verhaltens von den Gymnasiumschülern im virtuellen Raum zu bestimmen und auf potenzielle soziale und gesundheitliche Folgen ihres Handels hinzuweisen. Zu empfehlen ist diese Monografie nicht nur den Theoretikern auf dem Fachgebiet Pädagogik und verwandte Wissenschaften, aber auch denjenigen Praktikern, die weit angelegte prophylaktische Tätigkeit und Medienpädagogik betreiben.



ISSN 0208-6336
Cena 22 zł (+ VAT)
ISBN 978-83-226-3195-9
9 788322 631959

Więcej o książce